

# Maktens manifestation i rummet

-

En analys av rummens struktur och dynamik i *Hrafnkels saga*

Vanessa Kasper  
Pro gradu-avhandling  
Våren 2020

---

Handledare: Hanna Lehti-Eklund  
Magisterprogrammet i nordiska språk och litteraturer  
Finskugriska och nordiska avdelningen  
Humanistiska fakulteten  
Helsingfors universitet

”Jag vill sitta här hos Hrafnkel, det är inte så arbetsamt.”

- Þorkel

*(Hrafnkels saga s. 255)*

Tiedekunta – Fakultet – Faculty Faculty of Arts		Koulutusohjelma – Utbildningsprogram – Degree Programme Master's programme in Scandinavian languages and literature	
Opintosuunta – Studieriktning – Study Track Scandinavian languages, Swedish as a foreign language			
Tekijä – Författare – Author Vanessa Kasper			
Työn nimi – Arbetets titel – Title Maktens manifestation i rummet - En analys av rummens struktur och dynamik i <i>Hrafnkels saga</i>			
Työn laji – Arbetets art – Level Master's thesis	Aika – Datum – Month and year April 2020	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages 46	
<p>Tiivistelmä – Referat – Abstract</p> <p>This study explores the spatial structure of power and its dynamics in <i>Hrafnkels saga</i>. The focus lies on how power is manifested and dynamized in space and how the characters place themselves in that spatial structure. Further, this study aims to investigate how well Lotman's spatial models and theories can be applied to an Icelandic saga. The material consists of the Swedish translation of the saga <i>Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar</i> (2014).</p> <p><i>Hrafnkels saga</i> is popular amongst researcher, not least due to its simple structure and plot. The saga tells the story of Hrafnkell, a powerful chieftain from eastern Iceland, who loses his power and regains it six years later. Power is an eminent theme in <i>Hrafnkels saga</i> and in the sagas of Icelanders in general. Power is a complex construct comprised of honour, wealth and virility. Thus, someone's power is dependent on all these components and the interaction between them. Even slight changes within the construct can have a big impact on someone's status in society.</p> <p>In order to identify the spatial structure of power, a combination of Lotman's spatial models and semiotic theories is applied to the saga. With the help of the models and theories, spatial structures, borders, elements and the dynamics between them can be identified. They also enable the detection of eventful and uneventful texts as well as mobile and immobile characters within these texts.</p> <p>The analysis shows that the spatial structure of power in <i>Hrafnkels saga</i> is built on two dimensions (<i>up-down</i> and <i>west-east</i>) that undergo a cycle of destruction and reconstruction within three sub-semiospheres. The mobile characters Einarr, Sámr, Þorkell and Þorgeirr Þjóstarsson as well as Hrafnkell cross borders and spur the dynamics of power, which leads to a shift in power. The crossing of the borders is only possible with the help of certain recurring, immobile characters that manipulate the mobile characters. The manipulation itself is bound to a system of cycles that consist of recurring elements symbolizing power that manifest themselves in space. Hence, the system of cycles and the recurring, immobile characters are initiating the dynamics of power resulting in the shifts in power in <i>Hrafnkels saga</i>.</p>			
<p>Avainsanat – Nyckelord – Keywords</p> <p>cultural semiotics, semiotics, symbol, semiosphere, Lotman, Icelandic literature, sagas of Icelanders, Hrafnkels saga</p>			
<p>Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited</p> <p>E-thesis</p>			
<p>Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information</p>			

## INNEHÅLL

1 Inledning .....	1
1.1 Syfte .....	1
1.2 Disposition .....	2
2 Om makt, heder och mandom .....	3
3 Lotmans semiotiska teorier och modeller .....	5
3.1 Semiosfären .....	5
3.2 Den rumsliga uppbyggnaden av konstnärliga texter .....	8
3.3 Symbolen och dess självständighet .....	9
3.4 Två former av tid – cyklisk och linjär tid .....	10
4 Tidigare forskning .....	12
5 Material och metod .....	13
5.1 Material .....	13
5.2 Metod .....	13
6 Analys .....	14
6.1 Semiosfären i <i>Hrafnkels saga</i> .....	15
6.2 Sagans tre sub-semiosfärer .....	15
6.2.1 Första sub-semiosfären – Aðalból .....	16
6.2.2 Andra sub-semiosfären – Alltinget .....	17
6.2.3 Första och tredje sub-semiosfären - Aðalból & Hrafnkelsstaðir .....	18
6.3 Sagans fyra sujeter .....	19
6.3.1 Första sujeten .....	19
6.3.2 Andra sujeten .....	21
6.3.3 Tredje sujeten .....	22
6.3.4 Fjärde sujeten .....	24
6.4 Maktens två dimensioner .....	27
6.5 Cyklisk och linjär tid i <i>Hrafnkels saga</i> .....	30

6.5.1 Häst .....	31
6.5.2 Fot .....	32
6.5.3 Morgon och kväll.....	32
6.5.4 Vatten och eld .....	34
6.5.5 Återkommande figurer.....	35
6.5.6 Ålder .....	37
6.5.7 Kläder .....	39
6.5.8 Sammanfattande diskussion av cyklerna .....	40
7 Diskussion .....	42
Litteratur .....	45
Bilaga A.....	i
Bilaga B.....	v

## FIGURFÖRTECKNING

<b>Figur 1.</b> Semiosfärens element, deras karaktär och dynamik.....	6
<b>Figur 2.</b> Semiosfärens heterogena och homogena karaktär.....	7
<b>Figur 3.</b> Sub-semiosfären och den sujetlösa texten som fundament till den sujetaktiga texten. ....	14
<b>Figur 4.</b> Island som semiosfär i <i>Hrafnkels saga</i> som gränsar till andra semiosfärer. ....	15
<b>Figur 5.</b> De tre sub-semiosfärerna i <i>Hrafnkels saga</i> .....	16
<b>Figur 6.</b> De fyra sujeternas dimensioner och deras utveckling.....	27
<b>Figur 7.</b> Hrafnkels och Sáms rutt till Alltinget. ....	28
<b>Figur 8.</b> Uppställning över cyklisk och linjär tid. ....	30
<b>Figur 9.</b> Cyklernas funktion och symbolik i <i>Hrafnkels saga</i> . ....	40

## UPPSTÄLLNINGSFÖRTECKNING

<b>Uppställning 1.</b> Första sujetens oppositionella rum i första sub-semiosfären.....	20
<b>Uppställning 2.</b> Andra sujetens första oppositionella rum i andra sub-semiosfären.....	21
<b>Uppställning 3.</b> Andra sujetens andra oppositionella rum i andra sub-semiosfären.....	21
<b>Uppställning 4.</b> Den rumsliga strukturens utveckling under tredje sujetens gång .....	23
<b>Uppställning 5.</b> Tredje sujetens nya oppositionella rum i första sub-semiosfären.....	24
<b>Uppställning 6.</b> De oppositionella rummen av fjärde sujeten.....	25
<b>Uppställning 7.</b> Tredje sub-semiosfärens andra oppositionella rummen .....	26

# 1 Inledning

Den nordiska medeltida kulturen är bevarad i de isländska sagorna, som skrevs ner mellan 1100- och 1400-talet på Island. Islänningasagorna anses vara de mest historiska berättelserna om tiden efter bosättningen av Island omkring 870 e.Kr. inom den isländska sagalitteraturen. *Hrafnkels saga* är en av de få islänningasagorna som utspelar sig på östra Island. Sagan handlar om Hrafnkel, en rik och inflytelserik hövding på östra Island, och hur han förlorar allt för att sedan återfå sin tidigare status. *Hrafnkels saga* har fått en särskild status, eftersom sagans uppbyggnad och handling är ganska enkla (Miller 2017: 15). I motsats till de flesta andra islänningasagorna finns det bara ett fåtal personer och inga bihandlingar.

Olika forskningsgrenar har ägnat sig åt islänningasagorna som till exempel psykoanalysen (Phelpstead 2013), genusvetenskapen (Meulengracht Sørensen 1983; Clover 1993), diskursanalysen (Bonner 2015), historisk forskning (Clark & Phelpstead 2007) och politisk historia (Miller 1990). Undersökningar som befattar sig med handlingens semiotiska och semantiska struktur i islänningasagorna finns (se till exempel Haugen 1957; Tibbs 2012; Wolf 2014), men inga undersökningar som analyserar handlingens rumsliga struktur ur ett semiotiskt perspektiv.

Jurij Lotman (1922 - 1993), grundare av den *Tartu-Moskva semiotiska skolan*, utvecklade kultursemiotiska teorier och rumsmodeller från och med 1970-talet som möjliggör undersökningen av kultur utifrån en semiotisk synpunkt. Han undersöker kulturens rumsliga struktur och hur den semiotiseras och dynamiseras. Tillämpningen av Lotmans rumsmodeller på litterära texter ger upphov till nya tolkningar som i sin tur kan ge insikt i hur samhället var strukturerat under vikingatiden. I denna avhandling undersöks *Hrafnkels saga* med hjälp av Jurij Lotmans kultursemiotiska rumsmodeller.

## 1.1 Syfte

Syftet med denna avhandling är att undersöka de semiotiska rummen i *Hrafnkels saga*. Med hjälp av Juri Lotmans kultursemiotiska teori och rumsliga modeller analyseras maktens semiotiska struktur i rummet. Närmare bestämt besvaras följande frågeställningar:

1. Hur manifesteras och dynamiseras makt i rummet?
2. Hur placerar sig figurerna i denna rumsliga struktur?
3. Hur bra kan Lotmans rumsliga modeller tillämpas på en medeltida, isländsk saga?

## **1.2 Disposition**

Avhandlingen inleds med en introduktion till det isländska samhället med fokus på makt, heder och mandom under vikingatiden i kapitel 2 och följs av Lotmans teorier och modeller i kapitel 3. Sedan följer en redovisning om tidigare forskning i kapitel 4. I kapitel 5 presenteras materialet och metoden och analysen av sagan presenteras i kapitel 6. Avhandlingen avslutas med en diskussion i kapitel 7.



## 2 Om makt, heder och mandom

I islänningasagorna bevaras den isländska kulturen under vikingatiden och de ger oss på så sätt en inblick i hur samhället var uppbyggt och vilka kulturella värden som dominerade. Sagornas handlingar omfattar mest relationer mellan familjer, fejd, hämnd, religion, kön, mandom, men också makt och heder. De tre sistnämnda utgör framstående komponenter i *Hrafnkels saga*. I detta kapitel kommer att belysas vad makt, heder och mandom innebar under vikingatiden på Island och hur de påverkade varandra.

Byock (2001: 66) beskriver det isländska samhället under vikingatiden som ett rangordnat samhälle där hövdingarna tävlar om följare och vill öka sin prestige, heder och förmögenhet. Följarna, som är främst bönderna som hövdingen har underkastat, är förpliktade att stödja hövdingen i alla rättssaker. Ju flera följare en hövding har som stöd, desto sannolikare är det att hövdingen vinner på Alltinget, vilket i sin tur leder till mer makt och heder. Heder intar en central plats i det isländska samhället och den har en direkt anknytning till status och makt. Att vara förmögen säkrar inte en viss status i samhället. Även om förmögenhet gör det möjligt att köpa dyrbarheter, fina vapen och kläder, så betyder det inte nödvändigtvis att man har en högre status utan man måste, fastän man är av förnämlig släkt, ändå visa eller bevisa att man är ärbar. Status måste upprätthållas eller förvärfvas och detta är bara möjligt genom heder.

Det som kommer fram i islänningasagorna är att heder är någonting man outtröttligt strävar efter och man försöker undvika att få skam. Heder är en aspekt som är allestädes närvarande i social interaktion. Även sittplatsarrangemang (se kapitel 6.2.3) har en direkt koppling till de närvarandes heder och det kan leda till stora konflikter om någon inte är nöjd med sittplatsen hen fick. Mängden heder som finns till förfogande är konstant, men inte alla kan få heder utan den som får heder får den på andras bekostnad. När någon får mer heder betyder det att någon annan förlorar heder. Miller (1990: 30) ser det som ett slags lek eller tävling där man konstant försöker upprätthålla och förvärva mer makt för att inte få vanära. Mekanismen att någon får heder medan förloraren förlorar heder är dock inte så enkel. Snarare är det så att någon som redan har ganska mycket heder och gör någonting ohederligt inte nödvändigtvis förlorar heder utan neutraliserar den, medan någon som inte har mycket heder inte kan förvärva heder genom att utföra hederliga dåd. Det är således svårare att få heder om man inte förut har haft heder än att förlora den redan förvärvade hedern. Tävlingen om heder brukar bara involvera likvärdiga män. När till exempel en bonde konfronterar en hövding, så brukar hövdingen ignorera skymfen eller upplysa bonden om att "leken" inte fungerar så. (Miller 1990: 29-32.)

Men heder och status får också de som lämnar Island och vistas utomlands. De som står högt i en kungs gunst njuter stort anseende och hög status hemma på Island (Evans 2015: 51). Själva akten att åka utomlands kan ses som en ritual som ger en man tillgång till en status som definierar honom som manlig, eftersom han ger prov på att han är oberoende och modig. Åldersgränsen för att resa utomlands är dock tjugo år och således är denna möjlighet att bevisa sin mandom knuten till en viss ålder. (Evans 2015: 83–95). Åldern spelar en viktig roll med hänsyn till mandomen. Den biologiska mandomen är dock inte det enda kriteriet som bestämmer ens mandom utan unga män anses överhuvudtaget inte som manliga främst med tanke på deras fysiska styrka som inte är likvärdig med de vuxna männens. En ung man uppnår sin mandom inte bara genom sin ålder utan han måste regelbundet bevisa den till exempel genom att delta i lekar eller ritualer. (Evans 2015: 82–92.) Medan att vara för ung leder till att en ung man inte blir uppfattad som manlig, har hög ålder en likadan effekt. En äldre man kan hånas av andra eller likaväl bli frustrerad på grund av sina minskade fysiska krafter som speglar den minskade mandomen. (Evans 2015: 101–108.) Som Miller (1990: 29) påpekar är heder en så central del av samhället och individen att den står på spel i nästan alla sociala interaktioner. Den minskade mandomen som hög ålder för med sig är ett känsligt ämne för många äldre män som kan utlösa olika reaktioner. I *Njáls saga* vägrar Njáll att lämna sitt brinnande hus där också hans söner håller på att dö, eftersom han är gammal och kommer inte vara i stånd att hämna sina söner, vilket skulle resultera i att han får mycket vanära (Evans 2015: 103). Hög ålder är således ett hinder för mandom och kan ha vanära till följd, vilket i sin tur leder till att äldre män hyser agg mot unga män och dräper dem.

Friðriksdóttir (2015: 213) gör en likadan iakttagelse gällande mandomen som kan, såsom hedern, ökas på andras bekostnad. Ens ställning i samhället är en viktig aspekt och det medför att man inte bara upprätthåller sin status och heder utan att man också agerar i likhet med de rådande könsrollerna.<sup>1</sup> Evans (2015: 62) poängterar att mandom sträcker sig i två riktningar: strävandet efter att vara manlig och undvikandet av att verka omanlig. Sålunda blir mandom till en prominent närvaro i en mans liv och det gör att männen lever under ett konstant tryck för att de ska behöva försvara sin mandom.

Sammanfattningsvis kan det konstateras att makt är en komplex konstruktion av element som bland annat heder, status och mandom som alla är länkade till varandra. Man kan få makt genom att öka sin status, vinna mål på tinget, få heder, uppnå en viss ålder, bevisa sin mandom, resa utomlands eller genom att skaffa sig förmögenhet. Det är samspelet mellan dessa faktorer och många andra som utgör makt och förändringar inom komplexet justerar mängden av makt någon har.

---

<sup>1</sup> Eftersom män i *Hrafnkels saga* står i fokus, fokuseras här bara på mandomen. För mer information om kvinnor och deras roll i det isländska samhället under vikingatiden se till exempel Crocker (2011), Grønlie (2006), Borovsky (1999) och Jochens (1996a och 1996b).

### 3 Lotmans semiotiska teorier och modeller

För att ta reda på maktens semiotiska struktur i *Hrafnkels saga* tillämpas en kombination av Jurij Lotmans (1972, 1990) kultursemiotiska rumsmodell och teorier om den narrativa textens utsträckning i rummet. I kapitel 3.1 presenteras den första rumsmodellen (*semiosfären*) och dess element *centrum*, *periferi*, *asymmetri*, *heterogenitet*, *homogenitet* och *gränsen*. Detta följs av Lotmans (1972) teori om den narrativa textens rumsliga struktur, som bygger på händelsens rumsliga manifestation i texten i kapitel 3.2. I kapitel 3.3 och 3.4 presenteras Lotmans (1990) teori om symbolen och cyklisk och linjär tid.

#### 3.1 Semiosfären

Begreppet *semiosfär* präglades av Lotman (1990: 123) och det betecknar det semiotiska rummet utanför vilket språk och följaktligen kultur inte kan fungera och existera, eftersom kommunikation och semiosis<sup>2</sup> bara är möjliga i semiosfären. Semiosfären är ett slags bubbla som genom ett membran avgränsar en helhet. Det kan jämföras med den biologiska cellen och Vladimir Vernadskys (1960, genom Lotman 1990: 125) koncept av biosfären. Biosfären är helheten av all levande materia som hör ihop och på det viset betingar sin egen och andras existens (Lotman 1990: 125). Lotman kopplar semiosfären till den biologiska cellen och biosfären eftersom de alla avgränsas genom en membran (gräns) vars funktion är att kontrollera, filtrera och adaptera det externa till det interna (Lotman 1990: 140). Lotman uppfattar språk som ett kluster av semiotiska rum och gränserna emellan dem (Lotman 1990: 123-124).

Semiosfärens topografiska element är *rumsliga dikotomier*, *asymmetri*, *homogenitet*, *heterogenitet* och *gränsen*. De rumsliga dikotomierna beror framför allt på centrumets och periferins karaktär och funktion. Centrumet, som semiosfärens kärna, är det deskriptiva området där normer och regler har skapats och som är mest styvt. Kärnans rigiditet betyder att det inte finns någon dynamik, vilket har som konsekvens att ingenting kreativt kan uppstå där och utveckling är inte möjligt i centrum (Lotman 1990: 134). Lotman beskriver centrumet som färglöst medan den dynamiska periferin är mycket färggrann (se figur 1). (Lotman 1990: 130–141) Periferin är det dynamiska området där individualitet och det konstnärliga kan uppstå och existera och det står i motsats till centrumet som står för det vanliga och opersonliga (Semenenko 2012: 52). Även om centrumet är rigitt, strävar det efter att vidga och sprida sig ut över hela semiosfären genom regler och normer för att hålla semiosfären stabil (Lotman 1990: 128). Enligt Lotman (1990: 134, 136) motverkar centrumet på så sätt

---

<sup>2</sup> Semiosis är en aktiv process i vilken betydelse skapas.

periferin som utmärks av en mycket aktiv semiotisk dynamik där de flesta semiotiska processer sker. Semenenko karakteriserar semiosfärens dynamik som följande:

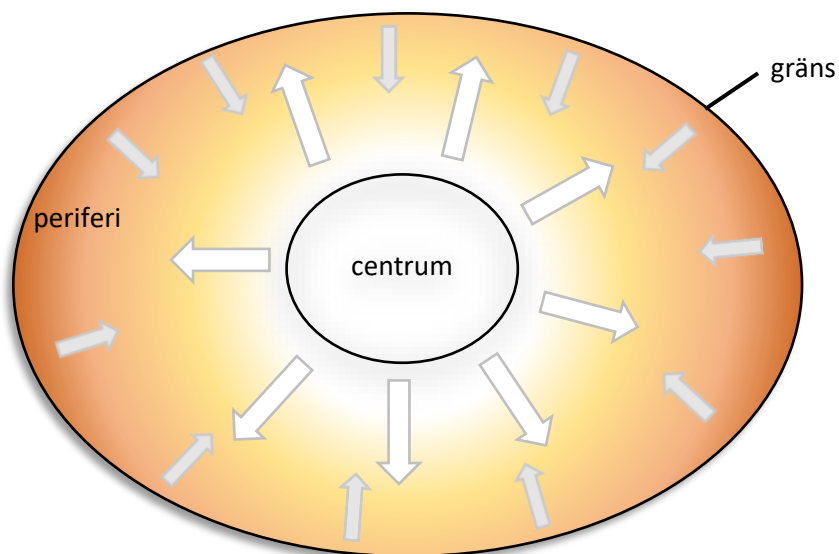
The dynamism of the system is due to the centripetal force: the marginal elements try to invade the center, and the core elements resist them. The periphery challenges the accepted order of the system, and the core in turn attempts to subjugate or even destroy the marginal elements, proclaiming them nonexistent. (Semenenko 2012: 53.)

Periferins mål är således att förtränga centrumet så att centrumet i sin tur görs till periferin. Emellertid eftersträvar centrumet att försvara sig och bredda ut sig över hela semiosfären (Lotman 1990: 141). Som exempel på spänningen mellan oppositionen periferi och centrum nämner Lotman strävan efter att genom olika institutioner normera tyskan på 1600-talet och skapa ett korrekt språk:

A typical example is the coexistence in seventeenth-century Germany, on the one hand, of the 'language societies' [...] which had the purist aim of purging the German language of barbarisms, especially Gallicisms and Latinisms, and of normalizing the grammar [...]; and, on the other hand, the 'Noble Academy of Faithful Ladies' which had exactly the opposite aim of encouraging French and the *précieuse* style of behaviour. (Lotman 1990: 135.)

Lotmans exempel påminner om språkvården som bedrivs på Island som strävar efter isländska alternativ till lånord för att hålla språket så "rent" som möjligt (Kristmansson 2004). Semiosfärens karaktär och dynamik kan också illustreras med icke-språkliga exempel. Ett exempel är jeans som brukade vara arbetskläder avsedda för folk som utför fysiskt arbete, men som sedan blev populära i början av 2000-talet hos ungdomar som avvisade centrumets kultur och idealiserade den perifera kulturen. Jeansens popularitet hos ungdomarna resulterade i att de spred ut sig över hela semiosfären och blev en del av den "normala" kulturen och således av centrumet. (Lotman 1990: 141.).

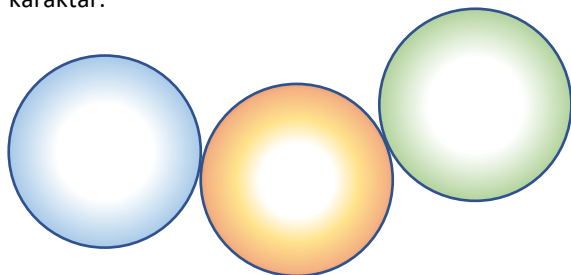
**Figur 1.** Semiosfärens element, deras karaktär och dynamik.



Semiosfärens bipolära asymmetri utgörs av centrumets och periferins karaktär. Centrumets konservativa tendens till stagnering och stabilitet samt de organiserade språken står i skarp kontrast till periferin där språken inte följer normer och regler och kreativitet och instabilitet råder (Semenenko 2012: 115, Nöth 2015: 19).

Homogenitet och heterogenitet är ytterligare topografiska element typiska för semiosfären. Semiosfären avgränsar sig själv mot "det andra", dvs. allt som är utanför, och konstruerar därigenom sin egen identitet och kultur. Avgränsningen mot "det andra" gör semiosfären till ett homogent rum. Semiosfärens gräns översätter och filtrerar det som är utanför semiosfären i enlighet med språken som finns innanför semiosfären (Lotman 2005 [1984]: 208–209, Nöth 2015: 18;). Mot det yttre presenterar sig semiosfären således som en homogen enhet. Semiosfärens inre struktur med det stabila centrumet och den ostabila periferin är heterogen (se figur 2). Nöth (2015: 18) framhäver att

**Figur 2.** Semiosfärens heterogena och homogena karaktär.



semiosfärens två oppositionella delar inte är statiska utan de skapar spänningar som kan riskera semiosfärens stabilitet. (Lotman 2005 [1984]: 212) beskriver periferin som "the area of accelerated semiotic processes, which always flow more actively on the periphery of cultural environments, seeking to affix them to the core structures, with a view to displacing them".

Semiosfärens sista topologiska element är gränsen som fungerar som separerande, filtrerande och transformerande enhet. Gränsens separerande funktion har redan avhandlats (se ovan); som skyddande membran av semiosfären är den en viktig del i semiosfärens skapande av identitet (det semiotiska "jaget" vs. "det andra") och alstrar på så sätt homogeniteten, men samtidigt avgränsar gränsen de inre elementen som bildar semiosfärens heterogenitet. Lotman beskriver gränsens funktioner på följande sätt:

The function of any border [...] comes down to *a limitation of penetration, filtering* and the *transformative processing* of the external to the internal. At different levels this invariant function is manifested in a variety of ways. At the level of the semiosphere it represents the division of self from other, the filtration of external communications and the translation thereof into its own language, as well as the transformation of external non-communication into communications, i.e. the semiotization of incoming materials and the transformation of the latter into information. (Lotman 2005 [1984]: 210, min kursivering.)

Gränsen är således elementet som skapar kommunikation samt avgränsning mellan det yttre ("det andra") och semiosfärens inre. Lotmans semiosfär är dock lite komplexare än det. Förutom den yttre gränsen finns det dessutom gränser innanför semiosfären som avgränsar sub-semiosfärer som, så som semiosfären, har en egen identitet, dvs. ett eget semiotiskt "jag":

In fact, the entire space of the semiosphere is transected by boundaries of different levels, boundaries of different languages and even of texts, and the internal space of each of these sub-semiospheres has its own semiotic 'I' which is realized as the relationship of any language, group of texts, separate text to a metastructural space which describes them, always bearing in mind that languages and texts are hierarchically disposed on different levels. (Lotman 1990: 138.)

Att semiosfären (på makronivå) och sub-semiosfärerna (på mikronivå) har sin egen identitet leder till frågan om vem som utgör denna identitet. Vem eller vad är subjekt i en semiosfär eller i en sub-semiosfär? Lotman (1990: 138) framhäver att det semiotiska "jaget" kan ses som ett slags personlighet vars gräns är en semiotisk gräns. Således kan, beroende på kulturen, en hustru, barn, husfolk eller slavar höra till patriarkens personlighet. På det viset kan figurer vara ett attribut av någon medan de i ett annat system anses vara individer med egna personligheter och således med en egen semiotisk gräns. Att en figur i det ena systemet är en del av någon annans personlighet och i det andra systemet har sin egen personlighet kan leda till konflikter när till exempel "the socio-semiotic structure describes an individual as a part, but that person feels him or herself to be an autonomous unit, a semiotic subject not an object" (Lotman 1990: 138).

### 3.2 Den rumsliga uppbyggnaden av konstnärliga texter

Lotman (1972: 313) påpekar att rumsliga relationer ligger till grund för språkets fundamentala struktur, vilken i sin tur konstruerar kulturmodeller. Så blir oppositioner som till exempel "vänster – höger", "nära – avlägsen", "hög – låg" semantiskt laddade med värdena "värdefull – värdelös", "god – ond", "tillgänglig – otillgänglig" etc. I många moderna kulturer associeras till exempel rika ofta med ett samhällsskikt som är högre upp i samhället medan fattiga anses vara på botten av samhället. Också politiken bygger på en struktur där "vänster" förknippas med ett mer liberalt tankegod och "höger" med ett snarare konservativt tankegod. Världens rumsliga konstruktion blir till den ordnande strukturen kring vilken icke-rumsliga konstruktioner arrangerar sig. (Lotman 1972: 313). En text innebär en fundamental, rumslig struktur som består av tre nivåer. På den topologiska nivån skapas oppositioner som till exempel "hög – låg", vilka sedan får en semantisk laddning på den semantiska nivån ("god – ond"). Till sist manifesteras oppositionerna i rummet på den topografiska nivån (till exempel "storstad – landsbygd"). (Martínez & Scheffel 2002: 156–157.)

Lotman (1972: 336) tilldelar sin semiotiska rumsmodell två typer av texter: den *sujetaktiga* och *sujetlösa* texten. Termen *sujet* avser den textuella handlingens överordnade struktur och syftar på verkets händelser i tur och ordning. En händelse är sujet-strukturens (helheten av sujeterna som konstruktion) minsta element som är odelbart. En litterär text innehåller figurer som kan delas in i två grupper: rörliga och orörliga figurer. De orörliga figurerna hör till den sujetlösa texten. De är del av ett av de oppositionella rummen och de förmår inte överskrida gränsen till det andra oppositionella rummet. Däremot är en rörlig figur en "hjälte" som skiljer sig från de orörliga figurerna genom att vara i stånd att överskrida gränsen. Hjältens gränsöverskridning markerar den sujetaktiga texten som registrerar en händelse. (Lotman 1972: 330–333.)

Däremot är en text sujetlös om den följer en viss ordning som i texten etableras; ordningen är orörlig och tillåter inte att element flyttas. Till de sujetlösa texterna kan till exempel en telefonbok eller en kalender räknas. Telefonboken har en strikt organisation som utgörs av namnens alfabetiska ordning och denna ordning får inte ändras. Flyttandet av ett namn skulle omintetgöra den inre strukturen av telefonbokens värld. Samma gäller för datumen i en kalender; ordningen fyller en funktion och den skulle förstöras om dagar eller månader flyttades. (Lotman 1972: 336–337.)

En konstnärlig text innebär således alltid en sujetlös och en sujetaktig text. Den första fungerar som bas och etablerar två oppositionella rum på tre nivåer (topologisk, semantisk, topografisk) och som skapar en viss ordning. Däremot beskriver den sujetaktiga texten som en gränsöverskridning av en eller flera rörliga figurer.

### **3.3 Symbolen och dess självständighet**

Så här långt har semiosfären och dess byggstenar avhandlats. Till Lotmans semiotiska teori hör dock också symbolen. Enligt Lotman (1990: 101) är symbolen en typ av textuell gen som innehar funktionen som kodande element, därför att samma symbol har potentialen att utvecklas till olika händelser. Han framhåller att utvecklingen av en händelse är en symbols gömda möjligheter som kommer till uttryck, det vill säga händelsen exponerar symbolens mångfaldiga karaktär. (Lotman 1990: 101.) Sålunda behåller en symbol alltid sin semantiska självständighet, vilket betyder att den kan plockas ut ur den semiotiska kontexten. Symbolen är inte knuten till textens kontext, eftersom den har ett minne som alltid är äldre än textens kontext, eftersom en symbol kan beroende på kontexten utveckla sig på olika sätt på grund av sina inre potentialer.

Att symbolen har ett minne betyder att det finns en tydlig koppling till tid som hänvisar till en rörelse från dåtid till framtid. Symboler är arkaiska och det finns en viss grupp av symboler som är mer arkaiska än andra, eftersom de har funnits länge innan människorna utvecklade alfabet för att skriva.

Symbolens kontextuella självständighet betyder också att symbolen aldrig bara är del av en enda sektion av en kultur, utan dess betydelse förändras. (Lotman 1990: 103.) Jämfört med en symbols realiserade potentialer är dess semantiska potentialer alltid större, eftersom "the links which, with the help of its expression, a symbol establishes with a particular semiotic context, never exhaust all its semantic valency. This is the semantic reserve thanks to which a symbol can enter into unexpected relationships, altering its essence and deforming its textual context in unpredictable ways". (Lotman 1990: 104.) Simpla symboler som inte är komplexa har en större, mer omfattande kulturell och semantisk potential än komplexa symboler. Fyrkanten, stjärnan, cirkeln eller korset har en större semantisk potential än till exempel Michelangelos fresk *Adams skapelse*. De enkla, icke-komplexa symbolerna är de som bildar en kulturs symbolisk kärna och dess storlek ger upplysning om kulturens symboliserande eller de-symboliserande tendens. (Lotman 1990: 104.)

Även om en symbol är självständig och inte beroende av kultur, så är en kultur beroende av symboler. En kultur är byggd upp på stabila symboler som återkommer diakroniskt och som därigenom skapar ett kulturellt minne. Symbolen fungerar på så sätt som mekanism som överför kultur och varje gång en symbol återkommer aktiveras kulturens minne.

### **3.4 Två former av tid – cyklisk och linjär tid**

Än så länge har jag endast beaktat rumsliga element. En handling är dock en syntagmatisk konstruktion som medför upplevelsen av tid. Enligt Lotman (1990: 151) finns det två former av tid, nämligen den cykliska och den linjära tiden. Cyklisk tid innebär upprepandet av cykler och cykliska processer som stjärnornas cykler, dag och natt, månens cykel eller årstiderna. Cyklisk tid är utan början och utan slut. Livet inom den cykliska tiden inleds således inte med födelsen i början och döden till slut utan det är ett system av cykler som upprepas. En cyklisk text innehåller bland annat identiska figurer, som presenteras på olika nivåer, dvs. i olika cykler, med olika namn. Samma figur kan dyka upp flera gånger "maskerad" som någon annan.

En cyklisk text är sujetlös, det vill säga inga tilldragelser ingår i den, men den kräver dock en opposition som beskriver händelser (*sujetaktig* text, se kapitel 3.4) som till exempel krönikor eller historiska texter. Sådana sujetaktiga texter är linjära. Skillnaden mellan den cykliska texten och den linjära texten är att den förstnämnda förtecknar principer medan den sistnämnda förtecknar händelser. (Lotman 1990: 151-153). Med tanke på litteratur eller filmer är en cyklisk text beskrivas som vanligt och återkommande beteende. En scen i en bok eller film där kameran följer någon som går omkring med en korg och sätter produkter i den för att sedan gå till kassan och betala för dem



förtecknar ingenting speciellt eller ovanligt utan hellre någonting återkommande. Således är det frågan om en cyklisk text som utgör basen för den linjära texten.

En linjär text registrerar händelser som till exempel en tjuv som stjälar mat i ovannämnda butik. Stölden utgör dock bara en händelse om handlingen själv inte är en del av den etablerade normaliteten. Om stöld däremot skulle vara någonting vanligt som alla gör, så skulle stölden tillhöra den cykliska texten och någon som inte stjälar skulle då kunna beskriva en händelse som klassificeras som linjär text, eftersom den förtecknar någonting ovanligt som inte är del av den normala ordningen.

## 4 Tidigare forskning

Lotmans rumsmodell är mångsidig och kan användas inom olika discipliner som till exempel inom lingvistik, sociologi, historisk forskning etc. Modellens mångsidighet har dock till följd att den kan användas på olika sätt. Man kan lägga fokus på semiosfären och allt som händer innanför den eller man kan till exempel undersöka vad som händer vid gränserna mellan semiosfärer. Men i allmänhet är kultursemiotiken inom nordistiken inte väl representerad. Den enda undersökningen jag hittade som använder sig av Lotmans modell om semiosfären för att analysera sagor är Schäfkes (2016). I sin undersökning analyserar han semiosfären i *Iluga saga Gríðarfóstra* med fokus på trollkvinnan. Likadana undersökningar som den här som använder Lotmans rumsmodell om semiosfären och kombinerar den med andra av Lotmans modeller för att undersöka litterära texters rumsliga struktur kunde jag inte hitta.

Manuela Tallberg-Nygård (2017) undersöker i sin doktorsavhandling interkulturell och intrakulturell översättning i Kjell Westös romankvartett och tillämpar Lotmans teori om semiosfären med fokus på översättningen. Hon fokuserar på inom- och utomspråkliga företeelser som bygger upp den fiktiva finlandssvenska semiosfären i böckerna och tar också hänsyn till skillnader mellan intrakulturell och interkulturell översättning.

Mycket forskning har bedrivits internationellt om *Hrafnkels saga*. Millers (2017) bok *Hrafnkel or the Ambiguities – Hard Cases, Hard Choices* ger en detaljerad analys av sagan där framförallt moraliska, politiska och psykologiska aspekter tas i beaktande. Sagans ortnamn och topografi har undersökts av Macrae-Gibson (1976). Han undersöker sagans ortnamn och topografi för att ta reda på om sagans skribent hittade på ortnamn eller om han ändrade några av dem med flit. Han kommer fram till att de flesta ortnamnen motsvarar de nutida geografiska ortnamnen och han drar slutsatsen att skribenten måste ha varit väl bekant med området. Sayers (2007) har analyserat två hedniska händelser ur en historisk och pragmatisk synvinkel. Han tittar på ridandet på Freyfaxi och tjänstekvinnan som får syn på Eyvind och drar paralleller till den keltiska kulturen och litteraturen. Många undersökningar ägnar sig åt Hrafnkel och hans personlighet. Johansen (1995) diskuterar Hrafnkels duglighet som hövding och kommer fram till att Hrafnkel är en skicklig och mäktig hövding som inte kan underkasta sig en man med mindre temperament och mod som Sám. Däremot tar Andersson (2006) moraliska och politiska aspekter i beaktande och anser Hrafnkel som en bristfällig hövding.

## 5 Material och metod

I detta kapitel redogör jag för materialet som har använts i den här avhandlingen och hur teorin har tillämpats på materialet.

### 5.1 Material

Materialet baserar sig på den svenska översättningen av *Hrafnkels saga* (Jóhannesson et al. 2014). I denna undersökning har fyra händelser iakttagits. Orsaken till det är att det i *Hrafnkels saga* bara finns fyra händelser som innehåller gränsöverskridningar medan andra händelser är sujetlösa och stöder fundamentet och utvecklingen av hjältarnas personlighet. För att underlätta läsningen och förståelsen av sagans topografi samt var figurerna rör sig, har jag bifogat kartor (se bilaga B). Kartan som används som bas av kartorna i analysen är resultatet av projektet *Icelandic Saga Map*.<sup>3</sup> En sammanfattning av sagan finns i bilagan (se bilaga A). Om man inte är bekant med *Hrafnkels saga*, rekommenderar jag att läsa sammanfattningen innan analysen.

### 5.2 Metod

Eftersom denna avhandling undersöker *Hrafnkels sagas* rumsliga struktur på en djup och detaljerad nivå, rör det sig om en kvalitativ analys. För att undersöka *Hrafnkels sagas* rumsliga struktur används en fusion av Lotmans två rumsmodeller (se avsnitt 3.1 och 3.2) samt Lotmans teori om cyklisk och linjär tid och symbolen för att stöda rumsmodellerna.

Tillämpningen av rumsmodellerna på sagan inleddes genom avgränsningen av semiosfären och sub-semiosfärerna. Identifieringen av sub-semiosfärerna gjorde det möjligt att analysera deras centrum och periferi och dynamiken mellan de två oppositionerna. Fusionen av Lotmans två rumsmodeller innebär att (sub-)semiosfärens två oppositioner – centrum och periferi – motsvarar sujetens två oppositionella rummen (sujetlös text) som separeras av en gräns som bara kan överskridas av en eller flera rörliga figurer. Således användes sub-semiosfärernas oppositionella rum som bas för de sujetlösa texterna. Genom identifieringen av gränsöverskridningarna i sagan kunde också de sujetaktiga texter samt de rörliga figurer som tillhör dem analyseras. För att bekräfta den rumsliga strukturen tillämpades Lotmans teori om cyklisk och linjär tid genom att identifiera återkommande element som utgör cykler, vilka i sin tur motsvarar den sujetlösa texten.

---

<sup>3</sup> Kartan är tillgänglig på <http://sagamap.hi.is/is/> (se bilaga B).

## 6 Analys

Lotmans semiosfär och den konstnärliga textens struktur bildar två rumsmodeller som befattar sig med semiotiska rum och dynamiken innanför dem. I detta avsnitt kommer *Hrafnkels sagas* rumsliga struktur att analyseras med hjälp av en kombination av Lotmans rumsmodeller. I samband med det kommer dessutom den cykliska och linjära tiden i sagan att undersökas.

Semiosfären och dess byggstenar – centrumet, periferin och gränserna – utgör ett makrokosmos som består av ett mikrokosmos som kallas för sub-semiosfärer, vilka uppvisar samma byggstenar som semiosfären. Sub-semiosfären utmärks av två disjunkta rum som separeras av en gräns. Själva sub-semiosfären avgränsas med en yttre gräns och det är inom sub-semiosfären där sujeten utspelar sig. *Semiosfär* är en abstrakt term som saknar en tydlig definition; den kan beteckna såväl metaforiska som fysiska rum (Nöth 2015: 12; Tallberg-Nygård 2017: 82).

Semiosfärens oppositionella rum (centrum och periferi) samt sub-semiosfärerna och deras gränser är sujeternas fundament som består av sujetlösa texter som överlagras av en sujetaktig text (Lotman

**Figur 3.** Sub-semiosfären och den sujetlösa texten som fundament till den sujetaktiga texten.



1972: 353). Fundamentet består således av såväl semiosfären som den sujetlösa texten, men de kan inte likställas, eftersom semiosfären är den övergripande strukturen och den sujetlösa texten är fundamentet i den subordinerade strukturen (sub-semiosfären) (se figur 3).

I avsnitt 6.1 kommer semiosfären i *Hrafnkels saga* att avgränsas och definieras. I avsnitt 6.2 introduceras sub-semiosfärerna, deras uppbyggnad och dynamik. De tillhörande sujeterna presenteras i kapitel 6.3. En undersökning som denna kräver att analysernas del framläggs i tur och ordning. Eftersom analysen bygger på en fusion av två rumsmodeller och andra semiotiska teorier, är det viktigt att minnas att de olika semiotiska systemen samarbetar och påverkar varandra. Sub-semiosfärerna, deras dynamik och sujeterna som analyseras i kapitel 6.2 och 6.3 står i ett synkront förhållande till maktens dimensioner i kapitel 6.4 och den cykliska och linjär tiden i kapitel 6.5.

## 6.1 Semiosfären i *Hrafnkels saga*

I definitionen av semiosfären spelar perspektivet en viktig roll, eftersom semiosfären innehåller sub-semiosfärer som i sin tur kan innehålla sub-sub-semiosfärer etc. Geografi och rörelse är viktiga aspekter i *Hrafnkels saga*. Figurerna rör sig vida omkring på Island och färderna själva är av betydelse. Med tanke på det är det viktigt att alla geografiska områden iakttas och inkluderas i semiosfären. Även om andra länder som Norge eller staden Miklagård nämns, utspelar sig sagan endast på Island. Således utgörs sagans semiosfär av Island och länderna utanför representerar andra semiosfärer och andra kulturer (se figur 4). Även om de flesta islänningarna har flyttat till Island från Norge, så är kulturerna mycket olika. Norge till exempel kristnades tidigare än Island och kristendomen spreds till Island från Norge. Hedendomen är sålunda lite starkare förankrad i den isländska kulturen. Religionen är en viktig aspekt i det skandinaviska samhället under vikingatiden och det leder också till olika intressen och kulturella skillnader som bland annat är knutna till beteende som i sin tur uttrycker sig i ritualer.

Sagans händelser tilldrar sig på Island innanför semiosfären. Händelserna kan dock inte bara placeras fritt i det öppna rummet utan de är knutna till deras geografiska position och ordningen som råder i detta område. Dessa områden bildar sub-semiosfärer som kommer att presenteras i nästa avsnitt.

## 6.2 Sagans tre sub-semiosfärer

*Hrafnkels saga* kan indelas i fyra stora händelser: Einars ridande på Freyfaxi, Sáms seger mot Hrafnkel på Alltinget, fördrivandet av Hrafnkel från Aðalból och dråpet på Eyvind. Ridandet på Freyfaxi och fördrivandet av Hrafnkel utspelar sig i första sub-semiosfären, Sáms seger på Alltinget i andra sub-semiosfären och fördrivandet av Hrafnkel i första sub-semiosfären. Dråpet på Eyvind tilldrar sig i tredje sub-semiosfären. Två av sub-semiosfärerna befinner sig på östra Island och en på sydvästra Island. Sub-semiosfärerna är kopplade till varandra genom att en händelse i sub-semiosfären påverkar dynamiken i andra sub-semiosfärer. Händelserna är av central betydelse för sub-semiosfärerna, eftersom de utgör sub-semiosfärernas inre element och dynamik.

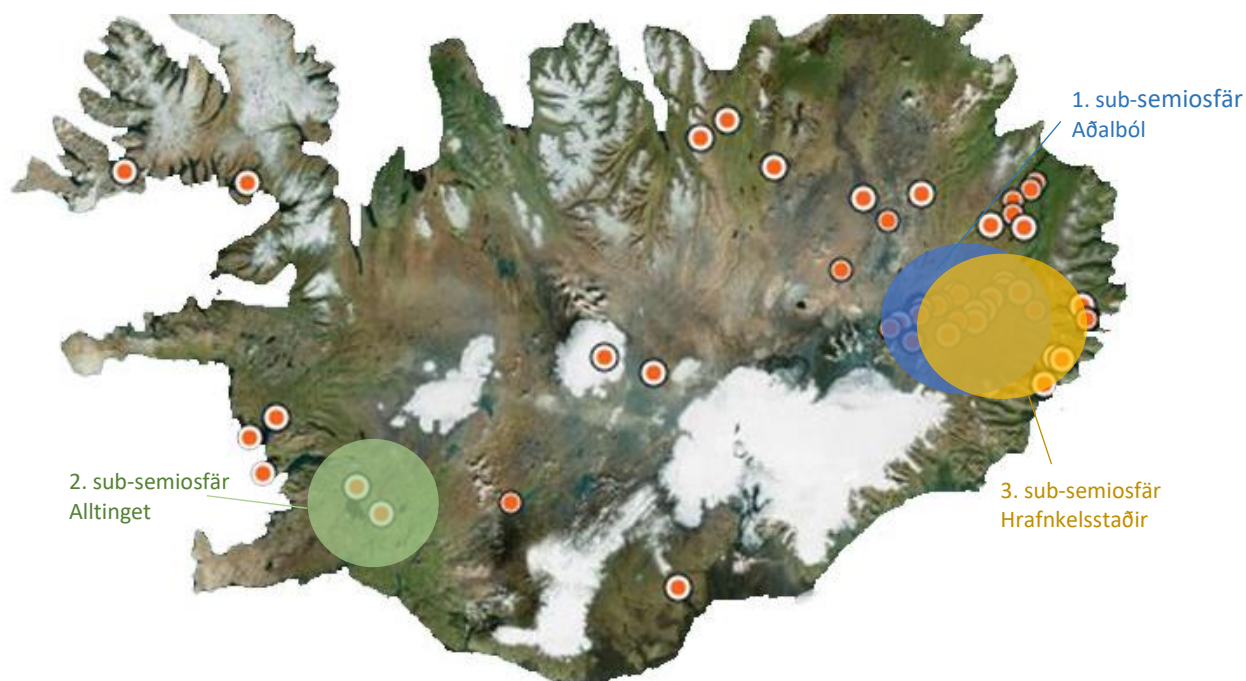
**Figur 4.** Island som semiosfär i *Hrafnkels saga* som gränsar till andra semiosfärer.



### 6.2.1 Första sub-semiosfären – Aðalból

Den första sub-semiosfären (se figur 5) är placerad på östra Island i Jökulsdal med Hrafnkels gård Aðalból<sup>4</sup> i centrum. I sagan beskrivs Hrafnkel som en mäktig hövding som fruktas av alla. Dessutom tvingar han folk i dalen att vara hans tingmän. Som makthavare placeras han i semiosfärens centrum där han som deskriptivt centrum har skapat och etablerat regler som följs av de andra i dalen. Hrafnkels älskade häst Freyfaxi är också del av centrumet, eftersom ingen får rida på honom utan att bli dräpt av Hrafnkel. Freyfaxi ägs till hälften av Hrafnkel och till hälften av Frey. Således är hingsten också kopplad till guden Frey och till gudahovet. Hrafnkel kallar Freyfaxi för ”fosterson” och visar på det viset att han räknar hingsten till sin familj (Jóhannesson et al. 2014: 245). Frey och Freyfaxi är del av Hrafnkel och tillhör hans semiotiska ”jaget”.

**Figur 5.** De tre sub-semiosfärerna i *Hrafnkels saga*.



Sub-semiosfärens periferi utgörs av Þorbjörn och hans familj som är mycket fattiga samt resten av folket som bor i dalen och fruktar Hrafnkel. De har underkastad sig och är tvungna att stöda honom på tinget även om de inte vill. Resten av befolkningen representerar periferin. Hrafnkel och hans rigida regler och normer och den kreativa periferin står i ett asymmetriskt förhållande till varandra. Även om befolkningen i dalen har underkastad sig, är området vid periferin kreativt. Einar visar att han är kreativ

<sup>4</sup> För en mer detaljerad översikt över gården Aðalból och de andra gårdarna se bilaga B.

när han bestämmer sig att han inte vill leta efter tackorna till fots och försöker få tag i stona, men beslutar sig slutligen för att rida på Freyfaxi.

De två oppositionella rummen skapar semiosfärens heterogena karaktär och en spänning som sätter en semiotisk dynamism igång (se nedan). Samtidigt uppträder semiosfären homogent mot allt som är utanför. Den homogena "färgen" som syns utifrån är semiosfärens personlighet, dvs. det semiotiska "jaget" som står i centrum, som i sagans fem första kapitel utgörs av Hrafnkel, Frey och Freyfaxi.

Centrumet och periferin är inga statiska delar, utan oppositionerna skapar en spänning som resulterar i en semiotisk dynamik. Einar, som befinner sig vid periferin, kommer närmare centrumet när han ber Hrafnkel om ett jobb på hans gård, men när han bestämmer sig att rida på Freyfaxi överskrider han gränsen till centrumet och hotar dess existens. Hrafnkel i sin tur försöker sprida ut sina regler och normer över hela semiosfären för att hålla den stabil och för att säkra hans ställning. Detta lyckades han med tills Einar bryter mot Hrafnkels regel. Även efter Einars gränsöverskridning förmår Hrafnkel försvara centrumet genom att dräpa Einar.

### 6.2.2 Andra sub-semiosfären – Alltinget

Andra sub-semiosfären inom semiosfären är Alltinget. Alltinget är det ställe som är laddat med makt och mandom. För det första var det inte tillåten för kvinnor att aktivt delta i tinget (Miller 1990: 27; Borovsky 1999: 12–13; Crocker 2011: 70). De enda kvinnorna som nämns i islänningasagorna i samband med Alltinget är döttrar till stora hövdingar som är föremål för *brúðkaup*, det vill säga det är hövdingens mål att hitta en äkta man till sin dotter. Alla stora åtal som har väckts på Island diskuteras och avgörs på Alltinget, vilket har konsekvenser för männens heder. Den som vinner ett mål vinner också makt och heder och ju fler mål man har vunnit, desto mäktigare är man. För att vinna ett mål är det viktigt att ha stöd från såväl sina egna tingmän som andra hövdingar på tinget. Hedern och makten på Alltinget som man får av att vinna ett mål kan ha stora konsekvenser. Om man vinner många mål får man också mer stöd från andra hövdingar och motståndarna vågar inte driva ett mål mot en och det leder till ännu mer makt. Förlorar man flera mål så är det sannolikt att man i framtiden inte får stöd av andra, vilket gör det nästan omöjligt att vinna.

Hrafnkel har underkastat folket på östra Island och tvingat dem att vara sina tingmän, vilket ledde till att han blev en mäktig hövding. Han är även fruktad på Alltinget. Hrafnkel har alltid vunnit anklagelserna som har väckts mot honom och det har lett till att ingen av de andra hövdingarna vågar driva ett mål mot Hrafnkel. Eftersom han har lyckats vinna så många mål som har drivits mot honom, har han blivit mycket mäktig på Alltinget. Således är han också i centrum av andra sub-semiosfären. De som har underkastat sig och de som inte vågar motsätta sig placerar sig vid periferin.

Sub-semiosfärens strukturella element är dynamiska och förmår på så sätt skapa nya ordningar. Hrafnkel, som andra sub-semiosfärens centrum, har lyckats sprida ut sig över sub-semiosfären genom att vinna alla mål som har drivits mot honom. Ingen av de andra och särskilt ingen som är del av periferiområdet har försökt skjuta bort Hrafnkel från centrum. Dynamiken förändras dock redan i första sub-semiosfären när Þorbjörn vägrar ta emot Hrafnkels utmärkta erbjudande och pressar Sám att hjälpa honom stämma Hrafnkel på Alltinget. Inga hövdingar vill samarbeta med Þorbjörn och Sám eftersom de är rädda att få vanära av att förlora mot Hrafnkel. De enda som slutligen går med på att hjälpa dem är Þjóstarssönerna från Västfjordarna. Med hjälp av dem och deras män vinner Sám målet mot Hrafnkel och får honom dömd fredlös. Sám har uppnått vad ingen annan före honom har lyckats med och med det har han fått mycket heder och ära. Han befann sig vid periferin och förmådde till slut ta över centrumet och förtränga Hrafnkel till periferin. Folket spärrade vägen för Hrafnkel så att han inte kom fram till Lagberget för att försvara sig själv. Efter Alltinget befinner sig den fredlösa Hrafnkel på samhällets brant vid periferin.

### **6.2.3 Första och tredje sub-semiosfären - Aðalból & Hrafnkelsstaðir**

Första sub-semiosfärens centrum utgörs av Hrafnkel, Frey och Freyfaxi och de männen som har underkastat sig är vid periferin. Domen på Alltinget i andra sub-semiosfären har en stor effekt på första sub-semiosfärens struktur. Sám, Þorbjörn och Þjóstarssönerna rider till Aðalból för att genomföra beslagsdomen och driva bort Hrafnkel. Sám som tidigare har varit vid periferin, befinner sig nu i centrum och har tagit över Hrafnkels ställning som hövding. Han låter Hrafnkel leva under förutsättningen att denne inte kommer närmare än öster om Fljótsdalsheiði. Genom det förvisar han Hrafnkel ur första sub-semiosfären till en annan sub-semiosfär. För att ta över första sub-semiosfärens centrum måste dock också Frey och Freyfaxi, vilka fortfarande är del av centrumet, elimineras. Detta händer när Þjóstarssönerna dräper hingsten och bränner gudahovet.

Efter att Hrafnkel har drivits bort ur första och andra sub-semiosfärens centrum, skapar han den tredje sub-semiosfären med gården Hrafnkelsstaðir som centrum. Han har lyckats att etablera sig som makthavare öster om Fljótsdalsheiði som är gränsen till första sub-semiosfären. Han styr över hela marken öster om Lagarfljót och de som anländer med skeppet från Norge får inte bosätta sig utan Hrafnkels lov. Han har underkastat ännu flera än tidigare och är nu mycket mer ansedd än förut. Hrafnkel är också mer omtyckt än tidigare under tiden då han bodde på Aðalból och folket ”vill både sitta och stå som Hrafnkel bestämmer” (Jóhannesson et al. 2014: 257). Denna beskrivning verkar obetydlig i förstone, men denna mening innehåller viktig information om Hrafnkels status och makt. Miller (1990: 29–30) påpekar att sittplatsarrangemanget har en direkt koppling till de närvarandes



status. Det finns en viss ordning när det gäller sittplatserna som är knuten till statusen i samhället och den som bestämmer över vem som sitter på vilken plats bestämmer följaktligen också över denna persons status. Således placerar sig Hrafnkel som makthavare också i denna sub-semiosfär i centrum och folket som är bosatt öster om Lagarfljót som Hrafnkel har underkastat befinner sig vid periferin.

Sub-semiosfären dynamiseras när Sáms bror Eyvind återvänder till Island efter att han har varit i Miklagård och kämpat vid sidan av den grekiska kungen i sex år. Eyvind och hans män anländer vid sub-semiosfärens periferi i Reyðarfjörður (se bilaga B) och rider förbi sub-semiosfärens centrum, Hrafnkelsstaðir. Eyvind som är bror till Sám och som kommer att bo hos honom på gården Aðalból är del av Sáms semiotiska "jag". Det betyder att hans närvaro nära tredje sub-semiosfärens centrum kan räknas som Sám som rider förbi. Detta hot förnimmas av tjänstekvinnan när hon får syn på dem, varpå hon springer hem till Hrafnkel och uppmanar honom att dräpa Eyvind. Hrafnkel och hans män rider efter Eyvind och hinner ikapp dem. Han dräper Eyvind väster om Fljótsdalsheiði, vilket är bortom den tredje sub-semiosfären och inom första sub-semiosfären. Hrafnkel lyckas på det viset försvara den tredje sub-semiosfärens centrum och hans ställning genom att eliminera Eyvind som utgör ett hot som kommer in vid periferin.

### 6.3 Sagans fyra sujeter

Med hjälp av Lotmans rumsmodeller har tre sub-semiosfärer identifierats. Medan sub-semiosfärerna åskådliggör det deskriptiva centrumet, periferin och dynamiken mellan dem, kan Lotmans andra rumsmodell tillämpas på händelserna för att ta reda på rummets topologiska, semantiska och topografiska struktur. Analysen av sub-semiosfärerna har visat att händelserna i *Hrafnkels saga* handlar om makt och status. I det här kapitlet undersöker jag händelsernas rumsliga relationer för att ta reda på hur maktens struktur i rummet ser ut och vilken semantisk laddning den får.

#### 6.3.1 Första sujeten

Första sujeten är knuten till första sub-semiosfären och den innebär Einars ridande på Freyfaxi. Ordningen som Hrafnkel etablerar skapar två oppositionella rum (se uppställning 1) som utgör den sujetlösa texten. Dessa två oppositionella rum separeras av en gräns som inte får överskridas och denna gräns är ridandet på Freyfaxi. Det ena oppositionella rummet utgörs av Hrafnkel, Frey och Freyfaxi och det andra av resten. De oppositionella rummen har tre nivåer. På den topologiska nivån består oppositionerna av *uppe* och *nere*, eftersom Freyfaxis rygg är det ställe som är förbjudet för alla förutom Hrafnkel. På den semantiska nivån får de topologiska värdena betydelse. *Uppe* laddas med

betydelsen *mandom* och *nere* med *icke-mandom*. På den topografiska nivån representeras de oppositioner av *Freyfaxi*, det vill säga hingstens rygg, *gudahovet* och *icke-Freyfaxi*. Freyfaxi motsvarar mandomen, eftersom hingsten förkroppsligar guden Frey, vilken är den nordiska fruktbarhetsguden och står bland annat för den manliga fruktbarheten (se till exempel Reaves 2008). En annan koppling till mandomen skapas genom att Freyfaxi är den enda hingsten som nämns i sagan. Könet lyfts fram genom kontrasten mellan honom och de ”tio eller elva ston [som] går med honom” (Jóhannesson et al. 2014: 244). Hingstens kön och dess association med fruktbarhetsguden Frey är av stor betydelse. Guden Frey manifesteras i sagan i *gudahovet* och i *Freyfaxi*. Hrafnkel har gett hälften av hästen till sin älskade gud Frey, vilket gör Freyfaxi till ett slags halvgud. Hästen har således blivit till en symbol av Frey. Hrafnkel älskar och hedrar Freyfaxi, vilket visar att Hrafnkel värderar den manliga fruktbarheten som väldigt viktigt. Resten utestängs av Hrafnkel och skapar på det viset det andra rummet. Som analysen av första sub-semiosfären har visat är det Hrafnkels avsikt att vara makthavare. Hans makt är nu kopplad till Freyfaxi som har gjorts till symbol för mandomen. Ridandet på Freyfaxi skulle hota Hrafnkels mandom och således hans makt. För att skydda sin mandom förbjuder Hrafnkel alla att rida på Freyfaxi och genom det skapar han en metaforisk gräns som avgränsar de två oppositionella rummen.

#### Uppställning 1. Första sujetens oppositionella rum i första sub-semiosfären

1. sub-semiosfär	Hrafnkel, Frey & Freyfaxi	resten
topologisk	uppe	nere
semantisk	mandom	icke-mandom
topografisk	Freyfaxi, Frey	icke-Freyfaxi, icke-Frey

Med Einar introduceras en rörlig figur som förmår överskrida gränsen mellan de två oppositionella rummen. Han är den första som rider på Freyfaxi och genom det skapas den sujetaktiga texten som stör den rigida ordningen. Einar vill egentligen rida på ett av stona för att leta efter tackorna, men av någon anledning är alla mycket skygga och de springer bort. Den enda hästen som är lugn och står stilla är Freyfaxi. Han erbjuder sig till Einar och fungerar på det viset som ett slags hjälpare genom att provocera fram gränsöverskridningen.<sup>5</sup> Efter gränsöverskridningen dräper Hrafnkel Einar, eftersom denne hotade Hrafnkels mandom genom ridandet på Freyfaxi. Hrafnkel gör ett väldigt generöst erbjudande för dråpet på Einar, men Porbjörn vill inte ta emot det utan han vill att saken ska avgöras på Alltinget.

<sup>5</sup> Hjälparnas funktion i sagan diskuteras mer ingående i kapitel 6.5.5.

### 6.3.2 Andra sujeten

Andra sujeten utspelar sig i andra sub-semiosfären. För att driva ett mål mot någon på Alltinget måste man tala framför alla närvarande på Lagberget. Som namnet antyder handlar det sig om ett berg på Alltinget på vilket den som har ordet står och talar. Eftersom Hrafnkel vinner alla mål på Lagberget på Alltinget associeras Hrafnkel på den topologiska nivån med *uppe* och resten med *nere* (se uppställning 2). Hrafnkel har fått mycket heder genom segrarna och ingen vågar driva ett mål mot honom, eftersom det skulle leda till mycket vanära när man förlorar mot Hrafnkel. Således laddas oppositionen *uppe-nere* på den semantiska nivån med betydelsen 'heder och vanära'. På den topografiska nivån

**Uppställning 2.** Andra sujetens första oppositionella rum i andra sub-semiosfären

2. sub-semiosfär	Hrafnkel	resten
första oppositionella rummen		
topologisk	uppe	nere
semantisk	heder	vanära
topografisk	Lagberget	icke-Lagberget

motsvarar de oppositionella rummen *Lagberget* och *icke-Lagberget*. De två oppositionella rummen separeras av en gräns som säkerställer att figurerna stannar i var sitt rum. Andra sujetens gräns är av metaforisk karaktär. Det som skiljer Hrafnkels rum (sub-semiosfärens centrum) från andra rummet är att han vinner alla mål och ingen lyckas med att vinna mot honom. Således är handlingen "att vinna ett åtal som har väckts mot Hrafnkel" gränsen som bara en rörlig figur kan överskrida. För att kunna överskrida denna gräns skapar Västfjordingarna en fysisk gräns. De spärrar vägen för Hrafnkel och tränger bort honom, vilket leder till Sams seger. Den fysiska gränsen som hindrar Hrafnkel från att nå fram till Lagberget gör det möjligt för Sam att vinna målet och att genom det överskrida gränsen. Västfjordingarnas hjälp är av stor betydelse och det är också de som framkallar ett par oppositionella rum till (se uppställning 3). Såsom första sujetens rumsliga struktur och laddning påverkar andra sujeten, så påverkar också andra sujetens andra oppositionella rum sujeterna som följer.

**Uppställning 3.** Andra sujetens andra oppositionella rum i andra sub-semiosfären

2. sub-semiosfär	Västfjordingarna	Hrafnkel
andra oppositionella rummen	& Sam	
topologisk	väst	öst
semantisk	heder	vanära
topografisk	västra Island	östra Island

På den topologiska nivån skapar de motsatsparet *väst-öst* som på den semantiska nivån laddas med oppositionerna *heder* och *vanära*. Det är bara med hjälp av Þjóstarssönerna från västra Island att Sám vinner målet mot Hrafnkel och de har fått mycket heder av det. Hrafnkel från östra Island å andra sidan har fått mycket vanära. På den topografiska nivån manifesteras oppositionerna således som Västfjordingarna på *västra Island* och Östfjordingarna på *östra Island*. Gränsen mellan de oppositionella rummen överskrids inte, men de rumsliga oppositioner *väst-öst* som etableras i andra sujeten kompletterar den hittillsvarande struktur som bygger på oppositionerna *uppe-nere*.

### 6.3.3 Tredje sujeten

Sagans tredje sujet utspelar sig på Aðalból i första sub-semiosfären i första sujetens rumsliga struktur och utvecklar sig i tre episoder som kommer att presenteras i detta avsnitt.

Hrafnkel har dömts fredlös och beslagsdomen måste genomföras inom 14 dagar. Þjóstarssönerna följer med Sám till Aðalból för att ta över gården och driva bort Hrafnkel. De följer den första sub-semiosfärens rumsliga ordning när de bestämmer sig att överraska Hrafnkel i sömnen genom att lämna hästarna på Hrossageilar, som ligger ovanför Aðalból, för att sedan springa ner till gården (se uppställning 4). De positionerar sig själv ovanför Hrafnkel och underkastar honom på det viset på den topografiska nivån. De använder sig således av den topologiska ordningen som Hrafnkel etablerade i början av sagan där *uppe* motsvarar *mandom* och *nere* *icke-mandom*. Nu är det dock inte Hrafnkel som är ovanför utan Þjóstarssönerna och Sám placerar sig ovanför Hrafnkel och vänder om ordningen. Överfallet på Hrafnkel kan inte direkt kopplas till *mandom* utan de oppositionella rummen får en nu semantisk laddning där *uppe* associeras med makt och *nere* med underdånighet.

Efter att de har lyckats att överraska Hrafnkel, leder de Hrafnkel och alla vapenföra män ut medan kvinnorna och barnen stängs in i ett av husen. Sám och Þjóstarssönerna hänger Hrafnkel och sina män upp. Denna förnedrande akt vänder Hrafnkels ordningen upp och ned: plötsligt är den som är *uppe* den maktlösa och förnedrade medan Sám och Västfjordingarna är de som har makten och kontrollen över honom. Denna ordning får också på den semantiska nivån en ny betydelse. Hrafnkel kämpar emot förnedringen: "[J]ag ber att ni inte vanäras mig [...]" (Jóhannesson et al. 2014: 255). Därpå svarar Þorgeir: "Du trodde väl inte att du skulle bli så förnedrad av någon som du nu har blivit" (Jóhannesson et al. 2014: 255). Hrafnkel som har hängts upp laddas med *vanära* medan Þjóstarssönerna och Sám laddas med *heder*.

Þjóstarssönerna leker med den rumsliga ordningen som Hrafnkel etablerade i första sujeten innan de genomför den tredje sujetens gränsöverskridning. Efter att Hrafnkel har drivits bort och Sám antagen som ny hövding av folket i dalen som Hrafnkel underkastade, tittar Þjóstarssönerna på hästarna och särskilt på Freyfaxi, eftersom de har hört mycket om hingsten. De konstaterar att stona

är dugliga arbetsdjur och att de får arbeta tills de är gamla, men att Freyfaxi inte är en bra hingst och att "det vore passande att den som äger honom också fick ta hand om honom" (Jóhannesson et al. 2014: 256). Därpå dräper dem Freyfaxi genom att driva hingsten med en sten om dess hals och en säck över huvudet över kanten av en klippa. Þjóstarssönernas värdering av hingsten ligger dock i konflikt med beskrivningen av Freyfaxi som tidigare har getts i sagan. Hrafnkel ger Frey hälften av det bästa han ägde och det var Freyfaxi. Hingsten värderas inte bara av Hrafnkel som utmärkt häst utan Freyfaxi visar det när "Einar rider Freyfaxi från gryningen till kväll. Hingsten bär honom snabb och vida omkring, det var en utmärkt häst" (Jóhannesson et al. 2014: 246). Detta visar att Þjóstarssönernas motivering att dräpa Freyfaxi inte baserar sig på verkligheten.

**Uppställning 4.** Den rumsliga strukturens utveckling under tredje sujetens gång

	figur	topologisk	semantisk	topografisk
1. sujet	Hrafnkel	uppe	mandom	Freyfaxi
	andra	nere	icke-mandom	icke-Freyfaxi
3. sujet	andra	uppe	makt	Hrossageilar
	Hrafnkel	nere	underdånighet	Aðalból
	Hrafnkel	uppe	vanära	i luften
	andra	nere	heder	på marken
		<del>uppe</del>	<del>mandom</del>	<del>Frey</del>
		<del>nere</del>	<del>mandom</del>	<del>Freyfaxi</del>

Den rumsliga strukturen som Þjóstarssönerna skapar associerar *nere* med *Freyfaxi*, eftersom han drivs över en klippa, varpå han drunknar. Gudahovet som de sedan bränner befinner sig däremot ovanför gården *Aðalból* och associeras med *Frey* och *uppe*. Med dråpet på Freyfaxi och brännandet av gudahovet inleds den sujetaktiga texten av tredje sujeten. Denna gränsöverskridning är dock av annan karaktär, eftersom den egentliga gränsen (att rida på Freyfaxi) inte överskridas. Istället för att rida på hingsten förstör Þjóstarssönerna det ena oppositionella rummet med gudahovet och Freyfaxi som förkroppsligar Frey, den manliga fruktbarheten och Hrafnkels mandom. Þjóstarssönernas agerande kan ändå klassificeras som gränsöverskridning, eftersom de lyckas att ta sig från ena oppositionella rummet (icke-Freyfaxi, icke-Frey) till andra oppositionella rummet (Freyfaxi, Frey), vilket de sedan förstör. På det viset symboliserar Västfjordingarnas akt förstörelsen av Hrafnkels fruktbarhet och mandom som i sin tur omintetgör hans makt, eftersom den var byggd på mandomen. Under tredje sujetens gång fick oppositionerna nya semantiska laddningar som *makt-underdånighet* och *vanära-heder*. Förstörelsen av denna rumsliga struktur betyder således att inte bara Hrafnkels mandom har

förstörts utan också hans heder och allmänna makt. Den sujetlösa textens struktur är förstörd och det enda som finns kvar av Hrafnkel är gården Aðalból. När Hrafnkel får veta att Freyfaxi har dräpts och att gudahovet har förstörts påstår han att det är dåraktigt att tro på gudar och att han aldrig skulle tro på gudar igen. Med det bekräftas förstörelsen av första sub-semiosfärens struktur och dess semantisk laddning där Frey och Freyfaxi står i centrum och symboliserar den manliga fertiliteten. Västfjordingarna förstör den rumsliga strukturen som Hrafnkel har etablerat, men samtidigt skapas nya oppositionella rum i tredje sujeten som omfattar två sub-semiosfärer (se uppställning 5). På den topologiska nivån byggs nya oppositionella rum genom *väst* och *öst*. Västfjordingarna är de som har hjälpt Sám att genomföra beslagsdomen, driva bort Hrafnkel och förstöra dess maktstruktur genom att dräpa hingsten och bränna gudahovet. Men *väst* hänvisar inte bara till den västra delen av Island utan också till *Aðalból* som ligger väster om Fljótsdalsheiði. Däremot placeras Hrafnkel i det andra oppositionella rum som ligger *öster om Fljótsdalsheiði*. De två oppositionella rummen laddas på den semantiska nivån med betydelsen *makt* och *underkastad*. Gränsen mellan de oppositionella rummen utgörs av Fljótsdalsheiði.

**Uppställning 5.** Tredje sujetens nya oppositionella rum i första sub-semiosfären

1. sub-semiosfärens andra sujet	Sám (och Þjóstarssönerna)	Hrafnkel
topologisk	väst	öst
semantisk	makt	underkastad
topografisk	Aðalból (väster om Fljótsdalsheiði)	öster om Fljótsdalsheiði

Denna sujet innehar en särskild ställning, eftersom den utspelar sig i en redan bestående sub-semiosfär som har en etablerad rumslig struktur. Segern över Hrafnkel i andra sujeten gör det möjligt att figurernas tillhörighet till ett visst oppositionellt rum kan omstruktureras och till och med förstörelsen av de oppositionella rummen har blivit möjligt och utgör tredje sujetens gränsöverskridning.

#### 6.3.4 Fjärde sujeten

Sista sujeten i *Hrafnkels saga* är dråpet på Eyvind och den utspelar sig i såväl den tredje som den första sub-semiosfären. Således skiljer sig denna sujet från de andra sujeterna som bara utspelar sig inom en sub-semiosfär. Såsom föregående sujet byggs också denna sujet upp genom flera episoder, vilka utreds i detta avsnitt.

Sujetens två oppositionella rum är första sub-semiosfären som omfattar Aðalból samt resten av Hrafnkeldalur väster om Fljótsdalsheiði och tredje sub-semiosfären med Hrafnkelsstaðir i centrum och området öster om Fljótsdalsheiði (se uppställning 6). Gränsen mellan de oppositionella rummen är Fljótsdalsheiði som är ett myrområde där det också finns lavastenfält. Sujeten inleds med Eyvinds

**Uppställning 6.** De oppositionella rummen av fjärde sujeten

1. & 3. sub-semiosfär	Sám och Eyvind	Hrafnkel
topologisk	väst	öst
semantisk	makt	underkastad
topografisk	Aðalból och området väster om Fljótsdalsheiði	Hrafnkelsstaðir och området öster om Fljótsdalsheiði

ankomst på västkusten. Han och hans män får lasthästar av Sám och rider sedan tvärs det ena oppositionella rummet österut mot det andra oppositionella rummet där Sám väntar på honom. Vid Hrafnkelsstaðir upptäcks dem av tjänstekvinnan som springer hem för att uppmuntra Hrafnkel att dräpa Eyvind. Hrafnkel och arton av hans män rider efter Eyvind västerut till Fljótsdalsheiði där Eyvind och hans män har haft det svårt att ta sig över myren med lasthästarna. De får syn på Hrafnkel när de är på ett lavastenfält och därifrån rider de vidare västerut till nästa myr. När de kommer ut på västra sidan väntar de på Hrafnkel, varpå Hrafnkel och hans går de genast till angrepp och dräper Eyvind.

Denna sujets rumsliga struktur etablerades av Sám och Västfjordingarna under tredje sujetens gång. De topologiska oppositionerna är *öst-väst*. Eyvind kommer till Island österifrån och passerar Hrafnkels marker för att nå Aðalból väster om Hrafnkelsstaðir. Således placerar sig Sám och Eyvind på den topologiska nivån i väster medan Hrafnkel befinner sig i öster. På den semantiska nivån laddas denna ordning med *makt* till förmån för Sám och Eyvind, eftersom Sám tillägnade sig makt i de föregående sujeterna, vilket resulterade i Hrafnkels *underkastelse*. Även om Hrafnkel lyckades att återta sin status och bli ännu mäktigare än förr, så ställer Eyvind Hrafnkel i skuggan. Som kungens hirdman åtnjuter Eyvind, såsom Þorkel, stort anseende på Island (se kapitel 2 och 6.4). De oppositionella rummens semantiska laddning bekräftas också av tjänstekvinnan när hon påpekar Eyvinds övermakt för Hrafnkel. Såsom nämnts ovan, manifesterar sig de två oppositionella rummen på den topografiska nivån som *Hrafnkelsstaðir och området öster om Fljótsdalsheiði* och *Aðalból samt området väster om Fljótsdalsheiði*. Den sujetaktiga texten inleds när Hrafnkel rider efter Eyvind över Fljótsdalsheiði och därigenom överskrider den fysiska gränsen som skiljer de oppositionella rummen. I det andra oppositionella rummet dräper han sedan Eyvind och signaliserar med det att han återtar sin makt.

Sujeten utspelar sig i den topologiska dimensionen *öst-väst*, men under sujetens gång skapas en opposition till när Eyvind och hans män passerar Hrafnkels gård ”nedanför tunet vid Hrafnkelsstaðir” (Jóhannesson et al. 2014: 257). Eyvind placerar sig nedanför Hrafnkel och det gör han också innan han blir dräpt när han väntar på Hrafnkel i en sänka. När Hrafnkel anländer springer Eyvind och hans män upp till Hrafnkel för att angripa honom, men de har ingen chans mot honom. Eyvind och Hrafnkel etablerar samma topologiska oppositioner som i första sujeten, nämligen *uppe-nere* (se uppställning 7). På den semantiska nivån laddas *uppe* med *makt* och *nere* med *underkastad* och på den topografiska nivån motsvarar oppositionerna *Hrafnkelsstaðir samt området öster om Fljótsdalsheiði* och *Aðalból samt området väster om Fljótsdalsheiði*. Medan Hrafnkel genomför gränsöverskridningen konstruerar han en ny ordning och således en ny sujetlös text. Denna ordning hotas dock inte av Sám, vilken ger upp efter att han inte har fått den hjälp han önskade av Þjóstarssönerna. Han tillbringar resten av sitt liv på sin gård Leikskálar som Hrafnkels underlydande.

**Uppställning 7.** Tredje sub-semiosfärens andra oppositionella rummen

3. sub-semiosfär	Hrafnkel	Sám och Eyvind
topologisk	uppe	nere
semantisk	makt	underkastad
topografisk	Hrafnkelsstaðir och området öster om Fljótsdalsheiði	Aðalból och området väster om Fljótsdalsheiði

Analysen av sujeterna visar att makt manifesteras i rummet genom oppositionerna *uppe-nere* och *väst-öst*. Dessutom laddas de oppositioner inte bara med betydelsen makt utan också med heder och mandom. Detta visar att makt är en komplex konstruktion som bygger på olika faktorer som samspelar med varandra. I följande avsnitt diskuteras sujeternas två topologiska dimensioner, deras transformation och betydelse för sagan.

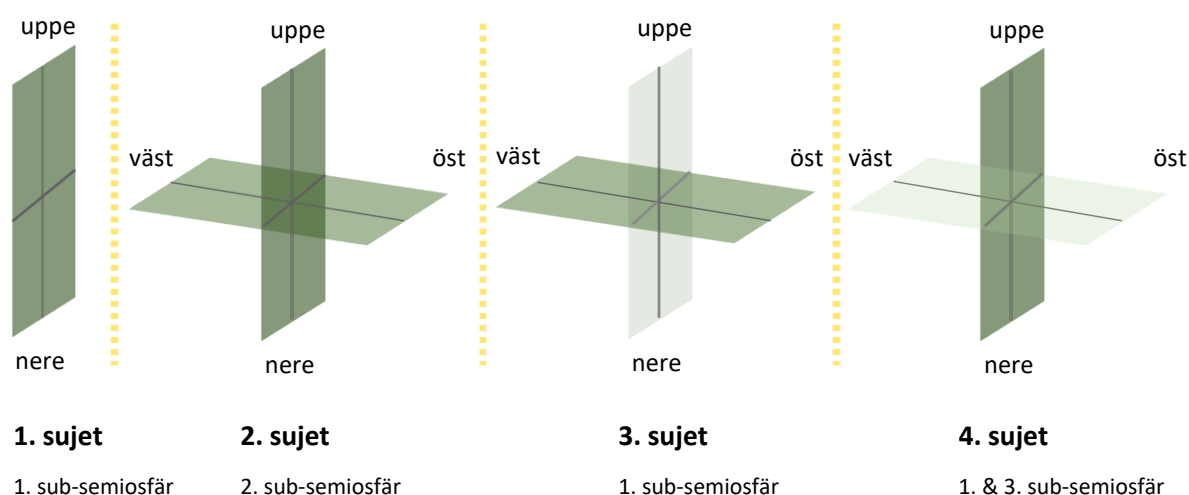


## 6.4 Maktens två dimensioner

Såsom har kommit fram i föregående kapitel, är Hrafnkels makt byggd på en rumslig struktur. Därför är det viktigt att ta hänsyn till sujeternas rumsliga utsträckning för att ta reda på hur makten byggs upp och transformeras. Sagan består av sujeter som är dess minsta, odelbara enhet. Deras disposition och kronologiska ordning är således avgörande för sagans handling. Hur Hrafnkel får makt och hur han försvarar, förlorar och återfår sin makt syns i sujeternas topologiska ordning och deras semantiska laddning. Den sistnämnda diskuteras mer ingående i samband med sagans cykler och symboler i kapitel 6.5.

Sujeterna i *Hrafnkels saga* omfattar två dimensioner på den topologiska nivån. I första sujeten etableras de topologiska oppositionerna *uppe-nere* som bildar den första dimensionen (se figur 6).

**Figur 6.** De fyra sujeternas dimensioner och deras utveckling.

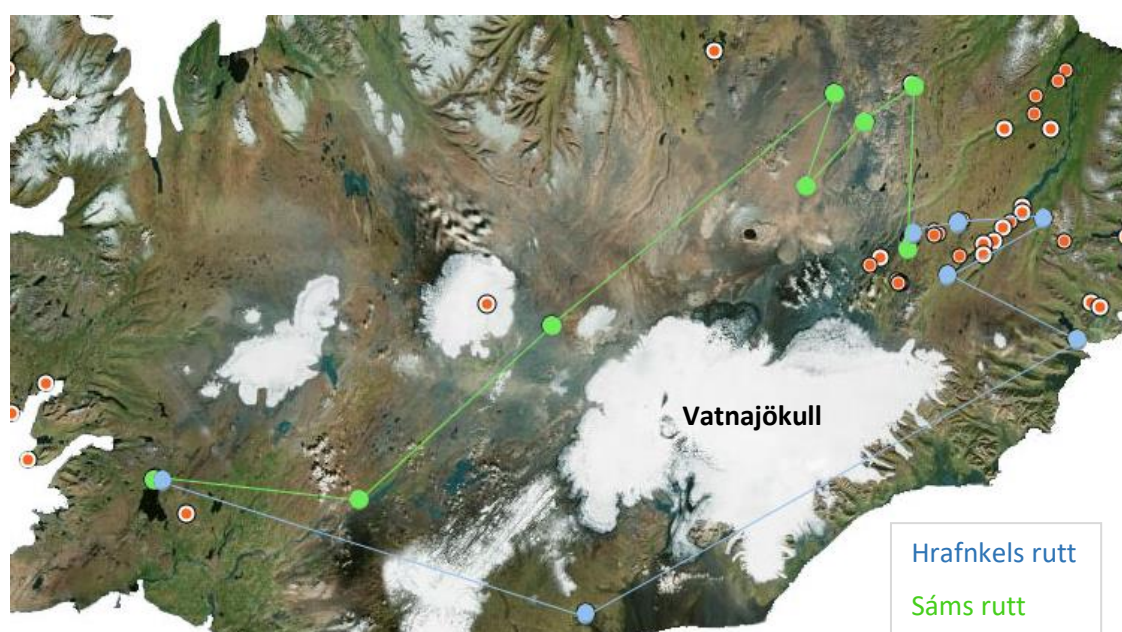


Denna dimension är knuten till mandom, eftersom Hrafnkel byggde upp sin makt på Frey och Freyfaxi som förkroppsligar mandomen. I andra sujeten upprätthålls denna dimension genom Lagbergets höjda läge på Þingvellir som symboliserar makt och heder. Den som vinner på Lagberget får mycket heder och det har Hrafnkel lyckats med. Ingen vågar att sätta sig emot Hrafnkel. Färdvägen som Hrafnkel och Sám väljer för att komma till Alltinget antyder en ny dimension (se figur 7). Sám väljer en kortare rutt som leder nordväst om Vatnajökull medan Hrafnkels färdväg leder sydost om Vatnajökull. Således finns redan innan Sám träffar Þjóstarssönerna från Västfjordarna en koppling till dem och en association till väst. Genom samarbetet mellan Sám, Þorbjörn och Västfjordingarna uppstår den andra dimensionen som innebär oppositionerna *väst-öst* som byggs upp när Sám och Þorbjörn träffar Þjóstarssönerna på Alltinget och får deras hjälp. Ingen annan ville hjälpa Sám och Þorbjörn förutom

Pjóstarssönerna från Västfjordarna. Sám, som har tagit an sig saken, är beroende av Pjóstarssönernas hjälp och det är de som hjälper Sám till segern på Alltinget.

Det är också Pjóstarssönerna som håller alla trådar i sina händer i tredje sujeten när de följer Sám och Þorbjörn hem till östra Island där beslagsdomen genomförs och gården omstruktureras. Västfjordingarna ger råd till Sám och introducerar honom till hans nya ämbete som hövding. Medan dimensionen *väst-öst* är mycket stark och framstående påverkar Västfjordingarna strukturen som Hrafnkel etablerade och således den första dimensionen *uppe-nere*. De bränner gudahovet som ligger ovanför gården och driver hingsten Freyfaxi över en klippa nedanför gården. Förstörelsen arrangeras

**Figur 7.** Hrafnkels och Sáms rutt till Alltinget.



av Pjóstarssönerna som utgör den andra dimensionen *väst-öst*. Att de förstör dimensionen som Hrafnkel har byggt upp betyder å ena sidan att Hrafnkels makt och status har förstörts och å andra sidan att de utmanar och provocerar honom, så att *väst-öst* dimensionen blir till ett hot för Hrafnkel. Efter Västfjordingarnas gärning är *väst-öst* dimensionen den enda som är kvar och den är av stor betydelse i fjärde sujeten. När Eyvind anländer till Island österifrån och färdas tvärsöver Hrafnkels maktområde påpekar tjänstekvinnan för Hrafnkel att män som Eyvind är ett hot för Hrafnkel på grund av sin vistelse utomlands som tillförde honom med mer heder än Hrafnkel skulle kunna få på Island. Därpå rider han efter Eyvind och dräper honom, vilket resulterar i förstörelsen av dimensionen *väst-öst*. Förstörelsen har till följd att sambandet mellan Sám och Västfjordingarna försvinner. Sám får inte den hjälp han fordrar av dem och bestämmer sig till sist att bo kvar på gården Leikskálar under Hrafnkels styre. Eyvind och Hrafnkel återuppbygger dessutom dimensionen *uppe-nere* som är den enda dimensionen som är kvar i slutet av sagan. *Uppe* laddas med *makt* och står i motsats till *nere*

som laddas med betydelsen *underkastelse*. Eyvind rider nedanför Hrafnkels gård och väntar sedan i en sänka på Hrafnkel, vilken i sin tur placeras ovanför Eyvind när han angriper och dräper Eyvind.

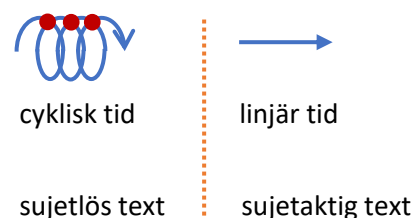
I *Hrafnkels saga* skapas och omintetgörs två dimensioner som manifesterar makt. I början etableras dimensionen *uppe-nere* som upprätthålls i andra sujeten där andra dimensionen *väst-öst* byggs upp. I tredje sujeten förstörs första dimensionen som leder till att endast dimensionen *väst-öst* är kvar, vilken sedan förstörs i fjärde sujeten och följs av återuppbyggnaden av dimensionen *uppe-nere*. Första dimensionen genomgår en transformation när den förstörs och återuppbyggs. Analysen av turordningen av sujeternas topologiska nivå avslöjar ett möjligt mönster. En dimension byggs upp, varpå en till skapas. Denna konstruktion följs av förstörelsen av första dimensionen som lämnar kvar andra dimensionen. I nästa steg förstörs andra dimensionen och första dimensionen återuppbyggs. Således har sagans dimensioner genomgått en cykel som kompletteras med återuppbyggnaden av första dimensionen. Skapandet av en dimension betyder samtidigt att den andra, äldre dimensionen kommer att förstöras av den nya dimensionen, eftersom den synkrona existensen av två dimensioner alltid är kortvarig.

## 6.5 Cyklisk och linjär tid i *Hrafnkels saga*

Den cykliska och linjära tiden i sagan har en direkt koppling till de sujetlösa och sujetaktiga texterna. Den cykliska tidens återkommande element som bildar cykler motsvarar den sujetlösa textens strikta ordning som inte förtecknar händelser, medan den linjära tiden registrerar sujetaktiga händelser (se figur 8). Identifieringen av återkommande element gör det således möjligt att skilja på sujetaktiga och sujetlösa texter. I detta kapitel undersöks sagans cykliska och linjära tid för att stöda och bekräfta såväl händelsernas sujetaktighet som de sujetlösa texterna som fungerar som deras fundament.

En viktig fråga är vilka de återkommande element är och hur de bildar cykler? I *Hrafnkels saga* finns återkommande element som till exempel *hästen*, *morgonen* eller *vatten*. Deras förekomst kan ses som ett slags markör som markerar början av en cykel (se de röda punkterna i figur 8). Detta kan jämföras med dag och natt cykeln där en ny cykel inleds varje gång det dagas eller dagen<sup>6</sup> nämns i en text. Sagans struktur

**Figur 8.** Uppställning över cyklisk och linjär tid.



omfattar återkommande element som skapar cykler, vilka i sin tur är delvis kopplade ihop. På det viset uppstår en komplex konstruktion av cykler som samspelar på olika nivåer (se kapitel 6.5.8). De återkommande elementen som jag kommer att gå igenom i det här kapitlet behandlas som symboler, eftersom de inte bara fungerar som markör av en cykel, utan de har en symbolisk betydelse och en funktion relaterad till handlingen. Detta kapitels fokus ligger på den cykliska tiden och de återkommande elementens symbolik och funktion. Den linjära tiden i sagan analyseras bara kort, eftersom den motsvarar den sujetaktiga texten som diskuterades i föregående kapitel.

Analysen hittills har uppvisat att det finns tre sub-semiosfärer i *Hrafnkels saga* som är värd för fyra sujeter. Såsom den linjära tiden registrerar händelser, så förtecknar också den sujetaktiga texten händelser. Således kan den linjära tiden jämföras med den sujetaktiga texten. De rörliga figurerna, som överskrider gränserna och är sujeternas viktigaste delar, tillhör således den linjära tiden. För att ta reda på sagans cykliska tid, kan de rörliga figurerna från summan av alla figurerna subtraheras. Första sujetens rörliga figur är Einar, andra sujetens rörliga figur är Sám och Þjóstarssönerna dräper Freyfaxi i tredje sujeten och är således sujetens rörliga figurer. Hrafnkel, som gränsöverskridare i fjärde sujeten, är sagans sista rörliga figur. De återkommande elementen som markerar en cykel undersöks i följande avsnitt.

<sup>6</sup> Samma gäller naturligtvis för natten som inleder en ny cykel.

### 6.5.1 Häst

Hästen är ett återkommande i *Hrafnkels saga*, men inte alla hästar som förekommer markerar cykler, utan bara de som påverkar handlingen. Freyfaxi är första hästen som introduceras i första sujeten och han innehar en stark symbolisk funktion. Han är den enda hingsten som nämns och förkroppsligar guden Frey, vilken står för mandom och den manliga fertiliteten (se kapitel 6.2.3). Hästens kön spelar således en viktig roll och är del av hästens symboliska laddning i sagan. Freyfaxi förkroppsligar dock inte mandom överhuvudtaget, utan specifikt Hrafnkels mandom och fertilitet, eftersom han ägs av Hrafnkel som har gett hälften till Frey. Att ingen får rida på Freyfaxi visar hingstens täta koppling till Hrafnkel och hans mandom. Genom förbudet skyddar Hrafnkel hans mandom.

Hästen återkommer i tredje sujeten där Þjóstarssönerna anser att Freyfaxi är sämre än andra hingstar, varpå Freyfaxi drivs över kanten av en klippa. Eftersom Þjóstarssönernas påstående står i motsats till bilden som ges av Freyfaxi i sagan, är dråpet på Freyfaxi inte knuten till hingstens egenskaper som häst utan till dess symbolisk funktion som Hrafnkels mandom.

Hästen återkommer också i fjärde och sista sujeten. Närmare bestämt är det lasthästarna och Eyvinds häst som markerar cykeln och påverkar sagans handling. Eyvind återvänder till Island med så många varor att Sám skickar lasthästar för att transportera varorna från skeppet till Aðalból. Lasthästarna har svårt att ta sig över myrarna, vilket leder till att de är så långsamma att Hrafnkel och hans män kommer ikapp dem. Som har redogjorts i kapitel 2 är färder utomlands ett sätt att bevisa sin mandom. Varorna som Eyvind för med sig symboliserar hans framgångsrik resa och blomstrande mandom. Således kan det sägas att lasthästarna bär Eyvinds mandom på deras rygg, vilket motsvarar Freyfaxis funktion i första sujeten. Sista förekomsten av hästen är när Eyvind binder ihop sin hästs fötter innan angreppet. Såsom Freyfaxi inte rörde på sig och stod som rotad i marken i första sujeten så kan sig Eyvinds häst inte heller röra. Evans (2015: 62) ser Eyvinds agerande som ett försök att visa att han är en man och ingen ynkrygg. Enligt Evans (2015: 62) agerar män ofta oförnuftigt i situationer som kan ha till följd att de blir utsatt för förolämpningar som ifrågasätter deras mandom. Genom att binda ihop hästens fötter vill Eyvind visa att han inte tänker springa iväg och att på det viset bevisa sin manlighet. Därigenom projicerar Eyvind sin mandom på sin häst precis som Hrafnkel gjorde när han gav hälften av hingsten till Frey och nämnde den Freyfaxi.

Hästen som återkommande element markerar en cykel som symboliserar mandom. Freyfaxi, lasthästarna och Eyvinds häst spelar en viktig roll i gränsöverskridningen. Freyfaxi hjälper Einar att överskrida gränsen och han hjälper också Þjóstarssönerna att förstöra Hrafnkels maktstrukturen som bygger på mandom i tredje sujeten. Lasthästarna i sin tur är orsaken till att Hrafnkel kommer ikapp Eyvind och hans män. Eyvinds häst blir ödesdiger för Eyvind, eftersom dess fötter är bundna ihop och Eyvind kan inte fly från Hrafnkel. Hästens funktion som återkommande element är att inleda

gränsöverskridningen genom att hjälpa den rörliga figuren. Hästens cykel har en koppling till andra cykler som till exempel foten. Denna cykel kommer att undersökas i nästa avsnitt.

### 6.5.2 Fot

Ett annat återkommande element som markerar en cykel är foten som i första sujeten är knuten till Freyfaxi. Det sägs att Freyfaxi "står stilla som om han varit fastvuxen i marken" (Jóhannesson et al. 2014: 245). Fötterna spelar i den här scenen en viktig roll, eftersom det är de som leder till att Einar överskrider gränsen efter att han inte fick tag i stona. Att stona springer bort och Freyfaxi erbjuder sig genom att inte röra sig skapar en koppling mellan fötterna och mandom. Freyfaxi, som enda hingst, förkroppsligar mandomen och står helt stilla för att erbjuda sig till Einar.

I andra sujeten spelar Þorgeirs sjuka tå en likadan viktig roll. Þorbjörn blir instruerad att ramla över Þorgeirs fot och rycka till för att få hjälp av Þorgeir i målet mot Hrafnkel. I den här sujeten är foten kopplat till Þorbjörns ålder, eftersom Þorbjörn som är gammal har dålig syn, ramlar och tar tag i tån. Þorkel som ger instruktionerna kopplar ihop foten och åldern, vilken har en tydlig koppling till mandomen (se kapitel 6.5.6). Att Þorbjörn måste ta tag i Þorkels tå skulle framhäva Þorbjörns ålder och minskade mandom.

Också i sista sujeten återkommer foten när Eyvind binder ihop hästens fötter för att signalisera att han inte tänker fly från Hrafnkel. Med det vill han bevisa sin mandom och samtidigt hjälper han Hrafnkel att överskrida gränsen genom att dräpa Eyvind.

Foten som återkommande element markerar ett stillastående innan dynamiken sätts igång genom gränsöverskridningen, vilken är beroende av foten. Paradoxalt så fungerar foten inte bara som broms utan också som ett slags katalysator i *Hrafnkels saga*. Stillastandet och gränsöverskridningen själv skapar en stor kontrast som kan karakteriseras som accelererad dynamik. Foten förekommer alltid strax innan en gränsöverskridning genomförs och markerar således en cykel som är knuten till gränsöverskridningar. Foten bildar en självständig cykel som dock är knuten till andra cykler. I första och fjärde sujeten är den kopplad till hästen och i andra sujeten till åldern. Både hästen och åldern symboliserar mandom och således kan också foten kopplas till den.

### 6.5.3 Morgon och kväll

Dagtiderna morgon och kväll är återkommande element som bildar en tredje cykel. I första sujeten ger sig Einar iväg för att leta efter tackorna tidigt på morgonen. Han hittar dem inte och bestämmer sig sedan att rida på Freyfaxi, som befinner sig vid ån, efter att han inte fått tag i stona. Han tror att "Hrafnkel inte skulle få veta om han rider hingsten" och rider på Freyfaxi från morgon till kväll

(Jóhannesson et al. 2014: 245). Hrafnkel får veta om det på kvällen, men dräper Eyvind först nästa morgon. Efter det låter Hrafnkel resa en gravhög som fungerar som ett slags klocka: "[N]är solen står där sett från fäboden vet man på fäboden att det är sen eftermiddag" (Jóhannesson et al. 2014: 245). Morgonen är den tiden som registrerar händelser som hotar Hrafnkels status, nämligen ridandet på Freyfaxi. Hrafnkel själv agerar sedan inte förrän morgonen för att dräpa Eyvind även om han får veta om ridandet på Freyfaxi samma kväll. Kvällen däremot är den tiden på dagen där Hrafnkel tar beslut som hotar andras liv. Eyvinds gravhög fungerar i första hand som klocka, men den symboliserar också konsekvenserna för dem som hotar Hrafnkels makt. Eyvind som agerade på morgonen associeras efter hans död med eftermiddagen eller tidig kväll och således med Hrafnkel, eftersom kvällen är Hrafnkels dagtid. På så sätt är gravhögen också ett minnesmärke.

Morgonen spelar också en viktig roll i andra sujeten. Þorbjörn väcker Sám på morgonen och de beger sig till Öxará där de tvättar sig. Þorbjörn är desperat och vill resa hem, eftersom han har insett att det är omöjligt att vinna mot Hrafnkel och att de får mycket vanära. Sám vägrar att släppa målet, varpå de träffar Þorkel. Detta möte resulterar i att de får stöd av Þorkel i rättsaken mot Hrafnkel. Morgonen registrerar också i den här sujeten en händelse som hotar Hrafnkels status och makt.

I tredje sujeten överraskar Sám, Þorbjörn och Västfjordingarna Hrafnkel på morgonen innan han har stigit upp för att genomföra beslagsdomen och driva bort Hrafnkel från gården Aðalból. Att de överfaller gården på morgonen är inte tillfälligt utan de väljer denna tid eftersom de vet att Hrafnkel inte ännu har stigit upp. Morgonen gynnar Hrafnkels motståndare och symboliserar också i den här sujeten ett hot mot Hrafnkel.

Också i fjärde sujeten är morgonen och kvällen återkommande element. Eyvind och hans män rider längs ån och passerar Hrafnkels gård där de blir upptäckta av tjänstekvinnan. Hon väcker och larmar Hrafnkel som inte ännu har stigit upp om Eyvinds passerande. Hrafnkel dräper Eyvind, varpå Sám bestämmer sig att rida till Hrafnkel med sina män nästa morgon, men Hrafnkel är snabbare och rider till Sám samma kväll. Sams förstärkning anländer fast nästa morgon och således finns det ingen annan möjlighet för Sám än att underkasta sig Hrafnkel och lämna gården till Hrafnkel såsom denne har bestämt. Som i de tidigare sujeterna symboliserar morgonen ett hot mot Hrafnkel. Däremot agerar Hrafnkel på kvällen för att hota andra och försvara sin makt.

Morgonen är den tid som blir ödesdiger för Hrafnkel, eftersom han alltid sover när hans status och makt blir hotad av Einar, Sám, Þjóstarssönerna och Eyvind. När Hrafnkel är aktiv på morgonen och agerar i samband med cykeln *kläder* (se kapitel 6.5.7), så symboliserar det hot mot andra som resulterar i ett dråp. Morgonen som återkommande element markerar en cykel som framför allt symboliserar ett hot mot Hrafnkel och bebådar stora händelser i *Hrafnkels saga*. Kvällen å andra sidan bildar som återkommande element en cykel som symboliserar Hrafnkel som hot för de andra.

#### 6.5.4 Vatten och eld

Vatten är ett återkommande element i *Hrafnkels saga* som förekommer ensam i första och andra sujeten och kombineras med elementet eld i tredje och fjärde sujeten. I första delen diskuteras förekomsten av bara vatten och i andra delen analyseras förekomsten av vatten och eld tillsammans.

I första sujeten befinner sig stona och Freyfaxi vid ån när Einar försöker få tag i ett av stona, vilka dock springer bort. Bara Freyfaxi är kvar och rör sig inte, varpå Einar rider på hingsten, medveten om att det är förbjudet. Att Freyfaxi placerar sig vid vattnet och erbjuder sig till Einar möjliggör den första gränsöverskridningen i *Hrafnkels saga*. Vattnet implicerar här att någonting kommer att hända som hjälper den rörliga figuren att överskrida gränsen, även om det i det här fallet leder till Einars död.

Också i andra sujeten innehar vattnet en likadan roll. Þorbjörn och Sám tvättar sig vid ån och upptäcker Þorkel och fyra av hans män som kommer gående. Bekantskapen med Þorkel vid ån leder till att Sám får hjälp i rättssaken mot Hrafnkel och slutligen vinner målet. Vattnet indikerar också i den här sujeten att någonting kommer att introduceras som hjälper den rörliga figuren att överskrida gränsen.

I sujet tre och fyra återkommer elementet vatten i kombination med eld. Efter Sám har tagit över gården Aðalból dränker Þjóstarssönerna Freyfaxi genom att driva hingsten över en klippa. Därpå låter Þorkel plundra gudahovet och bränner den. Freyfaxi och gudahovet symboliserar Hrafnkels mandom och således hans makt som hotas genom dråpet på hingsten och brännandet av gudahovet med hjälp av vatten och eld. De två elementen förstör dimensionen *uppe-nere*. Således innehar de funktionen som markör som indikerar att en stor förändring kommer att ske i maktens två dimensioner.

I sista sujeten förekommer vatten såväl ensam som tillsammans med eld. Efter Eyvinds återkomst till Island rider han och hans män längs ån "förbi sjöns ände över Jökulsá vid Skálavád" (Jóhannesson et al. 2014: 257). Tjänstekvinnan får syn på dem och alarmerar Hrafnkel, varpå denne dräper Eyvind. Vattnet indikerar också i den här sujeten att någonting kommer att hända som hjälper Hrafnkel som rörlig figur att överskrida gränsen. Vatten och eld förekommer tillsammans när tjänstekvinnan tvättar lakan vid sjön och kastar dem ner "vid vedstapeln utanför huset" (Jóhannesson et al. 2014: 257) efter att hon har fått syn på Eyvind. Hon kastar de våta lakanen ner vid vedstapeln, väcker Hrafnkel och eggjar honom att hämnas på Eyvind. De våta lakanen och vedstapeln förenar elementen vatten och eld som påminner om föregående sujeten där de två elementen tillsammans också symboliserar ett hot mot Hrafnkels makt. Vatten och eld markerar att dimensionen *väst-öst* kommer att förstöras. Vattnet är ett återkommande element i *Hrafnkels saga* som markerar en cykel och som är nära figurer som kommer att hjälpa den rörliga figuren att överskrida gränsen. När vatten och eld förekommer tillsammans betyder det att ett hot mot Hrafnkel är närvarande och det indikerar att en dimension kommer att förstöras.



### 6.5.5 Återkommande figurer

I sagan finns det två olika grupper av återkommande figurer. Den ena gruppen utgörs av figurer som innehar samma funktion, men som inte har någonting annat gemensamt. Den andra gruppen däremot registrerar figurer som symboliserar samma figur som dyker upp vid olika tillfällen och som har likadana karaktärsdrag.

Till de återkommande figurerna som innehar samma funktion räknas hjälparna. Hjälparna i *Hrafnkels sagas* är de som skapar omständigheterna som leder till gränsöverskridningen av de rörliga figurerna. Första sujetens hjälpare är Freyfaxi. Av någon mystisk anledning är stona plötsligt mycket skygga och Freyfaxi är den enda som inte ens rör sig och erbjuder sig till Einar. Utan hingstens närvaro skulle en gränsöverskridning inte vara möjligt, eftersom den är knuten till hans fysiska närvaro. Þorbjörn fungerar också som hjälpare efter att han har nekat erbjudandet han fick av Hrafnkel. Han försöker övertala Sám så länge tills den medger och går med på att ta sig an saken mot Hrafnkel. Þorbjörns påstridighet är basen till andra sujeten i vilken Þjóstarssönerna åtar sig funktionen som hjälpare. På Alltinget stiftar Sám och Þorbjörn bekantskap med Þjóstarssönerna. Bara med deras hjälp har Sám en chans att vinna mot Hrafnkel. Men för att få deras hjälp måste Þorkel manipulera hans bror Þorgeir genom att iscensätta Þorbjörn för att väcka medlidande hos Þorgeir. Västfjordingarna och deras sjuttio tingmän gör det sedan omöjligt för Hrafnkel att nå till Lagberget när de tränger bort honom, vilket resulterar i Sáms gränsöverskridning. Såsom Þjóstarssönerna hjälper Sám i andra sujeten, så är det Sám och sin nya ställning som hövding och ägare av Aðalból i tredje sujeten som gör det möjligt för Þjóstarssönerna att dräpa Freyfaxi och bränna gudahovet, på vilka Hrafnkels maktstruktur är uppbyggd. Sista återkommande figuren av denna grupp är tjänstekvinnan i fjärde sujeten. Hon är hjälparen som lägger grunden för Hrafnkels gränsöverskridning. När Eyvind och hans män rider förbi gården ligger Hrafnkel ännu sovande i sängen utan att veta någonting om det. Tjänstekvinnan springer dock genast hem och uppfordrar Hrafnkel att hämnas på Eyvind, vilket han omedelbart gör. Således är hon som hjälpare också ett slags manipulatör som håller i trådarna och påverkar den rörliga figuren Hrafnkel.

Tjänstekvinnan skapar övergången till andra gruppen av de återkommande figurerna. För att förstå hennes uppmaning att Eyvind borde hämnas, måste hennes tal, Eyvinds roll och status iakttas. Hon kallar Hrafnkel en gammal och feg man som inte vågar försvara sin rätt, vilket leder till att hedern han har fått blir mindre. Däremot är män, som växer upp hos sina fäder och sedan reser utomlands där de får heder, mycket mer ansedda på Island än hövdingar som Hrafnkel. Hon avslutar talet med att påpeka att Eyvind har ridit förbi gården med en lysande sköld. Eyvind växte upp med sin far innan han lämnade Island. Han tjänade den grekiska kungen i Miklagård och har fått mycket heder och förmögenhet av det. Såsom Eyvind har också Þorkel varit medlem i den grekiska kungens följe i

Miklagård innan han återkom till Island. Vistelsen utomlands är inte bara kopplad till potentiell rikedom och anseende utan den är också knuten till mandom. Evans (2015: 92–95) framhäver att själva akten att åka utomlands kan ses som en ritual som ger en man tillgång till en status som definierar honom som manlig, eftersom han ger prov på att han är oberoende och modig. Både Þorkel och Eyvind återkommer sålunda till Island som ansedda, rika och manliga män. Någoting annat som de har gemensamma är att båda är klädda i färgade kläder och har praktfulla vapen med sig. Klädernas symbolisk funktion diskuteras mer ingående i kapitel 6.5.7. Eyvind och Þorkel är båda unga män och medan Þorkel redan bor hos sin bror Þorgeir efter återkomsten till Island så har också Eyvind för avsikt att bo hos Sám när han återkommer till Island.

Þorkel presenteras i sagan som en man som inte riktigt vill ta ansvar för någoting. Efter hans återkomst har han inte tagit tillbaka sitt godord<sup>7</sup>, eftersom han tycker att hans bror Þorgeir är en bra gode. På Alltinget ger han anvisningar till Sám och Þorbjörn att gå in i boden och rycka in i Þorgeirs tå, men han själv säger att han inte kan komma med dem, eftersom han väntar på sina män. Detta indikerar att han undviker riskabla situationer och håller sig hellre borta. När de alla är i Þjóstarssönernas bod talar Þorkel för Sáms och Þorbjörns sak, men han stöter på motstånd, eftersom Þorgeir fruktar att få vanära. Þorkel försöker övertyga Þorgeir med ett tal där han påpekar att han skulle åta sig saken mot Hrafnkel för att vinna heder om han vore hövding och att man måste våga någoting för att vinna någoting. Þorgeir erbjuder Þorkel att få tillbaka hans godord, men den tycker att det är bättre om Þorgeir har det, eftersom Þorkel inte ännu vet vad kan komma att göra på Island. Þorkel påpekar också att han med sina råd vill se vad de är värda. Han bor hos Þorgeir och tvingar hans åsikt på honom, men han vägrar att själv vara aktiv. Att han inte vill ta ansvar visar Þorkel också när alla beger sig till Aðalból för att genomföra beslagsdomen efter Hrafnkel har dömts fredlös. I stället för att genomföra beslagsdomen vill han hellre "sitta hos Hrafnkel eftersom det inte är så arbetsamt" (Jóhannesson et al. 2014: 255). Þorkel presenteras således som någon som har fått mycket heder och förmögenhet utomlands, men som inte vill ansvara för någoting utan han låter hans bror ta risker. Dessutom lyckas Þorkel övertyga Þorgeir att hjälpa Sám och Þorbjörn, vilket leder till att Hrafnkel förlorar sin makt, heder och status. Genom Þorkels hjälp i rättssaken mot Hrafnkel skapas dimensionen *väst-öst*. Således fungerar Västfjordingen Þorkel som skapare av en dimension som symboliserar ett stort hot för Hrafnkel. Eyvind påminner om Þorkel och hur den berövade Hrafnkel dess makt på Alltinget. Han är samma figur som Þorkel, som är mycket ansedd, förmögen, mäktig och manlig, och hotar Hrafnkels existens när han passerar gården. För den skull vill tjänstekvinnan att Hrafnkel hämnas på Eyvind. Såsom Þorkel bygger också Eyvind upp en ny dimension genom att placera

---

<sup>7</sup> Ämbetet som en hövding innehar kallas för *goðorð* (Byock 1993: 230–231).

sig nedanför gården Aðalból och när han väntar på Hrafnkel i en sänka. Även om han symboliserar ett hot så hjälper han bygga upp "Hrafnkels" ursprungliga dimension *uppe-nere*.

Gränsöverskridningarna i *Hrafnkels saga* är bara möjliga med hjälp av de återkommande figurerna. Överskridningen av gränserna ligger i hjälparnas intresse och inte i de rörliga figurernas. Einar vill inte rida på Freyfaxi, men denne erbjuder sig till honom som enda häst som är tillgänglig. Sám vill inte heller driva målet mot Hrafnkel, men Þorbjörn ifrågasätter hans mandom, varpå Sám går med på att hjälpa Þorbjörn. Att vinna mot Hrafnkel är bara möjligt med hjälp av Þorgeirs män, men Þorgeir ger sitt samtycke till att hjälpa bara efter att Þorkel har övertygat honom om att en seger mot Hrafnkel skulle öka Þorgeirs heder betydligt. I tredje sujeten är det Sám som gör det möjligt för Þjóstarssönerna att förstöra Hrafnkels maktstruktur. Också i sista sujeten är det tjänstekvinnan som motiverar Hrafnkel att dräpa Eyvind. Det är hjälparna som manipulerar de rörliga figurerna och leder dem på det viset till att överskrida gränsen. Således blir figurer bara genom hjälparnas manipulativa funktion till rörliga figurer som sedan förmår överskrida gränsen.

I sagan finns det två typer av återkommande figurer: figurer som har samma funktion och figurer som faktiskt är samma figur. Till de återkommande figurerna räknas hjälparna på grund av deras funktion som manipulatörer. Eyvind och Þorkel däremot är samma figur som återkommer i sagan. Båda fick mycket heder och rikedom utomlands och njuter av sin heder boende hos sina bröder på Island där de hotar Hrafnkels status och fungerar som skapare av dimensioner.

### 6.5.6 Ålder

I sagan framhävs någons ålder främst när en hjälpare vill övertyga någon att göra någonting. Ofta rör det sig om en manipulativ akt där åldern får en positiv eller negativ laddning som har till följd att den manipulerade agerar. I detta avsnitt diskuteras ålder som återkommande element. Första förekomsten av åldern är efter Bjarni nekade att hjälpa sin bror Þorbjörn i saken mot Hrafnkel. Þorbjörn beger sig till Sám för att be honom om hjälp, men den vill inte heller hjälpa, vilket leder till att Þorbjörn blir mycket upprörd. Han påpekar att "[n]i unga män kommer aldrig någon vart för ni tycker att allt blir er övermäktigt" (Jóhannesson et al. 2014: 247). Enligt Þorbjörn är unga män fega och kommer inte långt i livet. Þorkels beskrivning av unga män uppvisar dock andra drag. När han råder Sám och Þorbjörn att bege sig till Þorgeir säger han att sin bror är "frikostig och orädd, duglig i allt, en ung ärelysten man" (Jóhannesson et al. 2014: 250). Han beskriver inte unga män i allmänhet utan bara Þorgeir, men åldern sätts i samband med ärelystnaden. Þorkel tematiserar Þorbjörns ålder när han ger Sám och Þorbjörn instruktioner om tillvägagångssätt när de går in i Þorgeirs bod: "Ni skall gå in i boden, den gamle mannen först. Han ser skröplig ut, till både syn och ålderskrafter. När du kommer fram till bädden, gamling, skall du ramla handlöst över fotbrädet, ta tag i tån som är

ombunden och rycka till" (Jóhannesson et al. 2014: 250). I sagan sägs ingenting om möjliga fysiska besvär som Þorbjörn upplever på grund av hans ålder. Þorkel däremot bedömer hans utseende och fysiska tillstånd som svagt och sjukligt. Dessutom instruerar han Þorbjörn att med flit ramla. Efter det beger sig Sám och Þorbjörn till Þorgeirs bod. "Gamle Þorbjörn går först och snubblar hela tiden. Han ramlar över fotändan, griper tag i den sjuka tån och rycker till" (Jóhannesson et al. 2014: 251). Þorbjörns uppträdande är en iscensättning av sin ålder som orkestreras av Þorkel. Under samtalets gång påpekar Þorkel flera gånger att Þorbjörn är en gammal man med dålig syn som verkligen behöver hjälp. Han använder sig av Þorbjörns hög ålder för att manipulera Þorgeir. Hög ålder presenteras av Þorkel som en inskränkning som också medför oförmågan att hämnas sin son. Också tjänstekvinnan kommenterar hög ålder när hon berättar Hrafnkel om Eyvinds passerande. Hon åsyftar Hrafnkel när hon utpekar att "den som åldras blir feg. Liten blir den heder man tidigt fick om man ger upp i skam och inte vågar hävda sin rätt, och det är underligt med sådana män som förr ansetts djärva" (Jóhannesson et al. 2014: 257). Enligt henne så blir män kontinuerligt fegare ju äldre de blir. Hon anklagar Hrafnkel för att ha givit upp och inte våga återta det han miste – hans makt. Enligt tjänstekvinnan så hålls unga män som "reser [...] från land till land [...] för storkarlar dit de kommer" och när de återkommer till Island "hålls [de] för större än hövdingar" (Jóhannesson et al. 2014: 257). Hon påpekar att en ung man som Eyvind som återkommer till Island är mäktigare än en hövding som Hrafnkel. Ung ålder får en positiv laddning som står över hög ålder och det skapar en spänning som leder till att Hrafnkel reagerar med ilska.

Åldern tematiseras vid fyra tillfällen i *Hrafnkels saga* och bildar en cykel som symboliserar mandom. Sams mandom ifrågasätts, eftersom han är ung och Þorbjörns och Hrafnkels mandom på grund av deras höga ålder. Hög ålder får en negativ laddning av unga män och ung ålder får i sin tur en negativ laddning av äldre män. Som Þorkel visar när han berömmar Þorgeir, värderas ung ålder av unga män som positiv. Ifrågasättandet av unga och gamla mäns mandom skapar en spänning mellan de olika åldersgrupperna, vilken används av figurerna för att manipulera någon. Figurerna som tar upp åldern är orörliga figurer som siktar på att driva igenom sina egna intressen, vilket de lyckas med. De manipulerar rörliga figurer genom att ifrågasätta deras mandom, vilket resulterar i att de rörliga figurer agerar och överskrider gränsen. Åldern som återkommande element fungerar som instrument för att manipulera någon och symboliserar minskad mandom. Åldern följs av en stark dynamik i sagans handling.

### 6.5.7 Kläder

Sista återkommande elementet i *Hrafnkels saga* är kläder och deras färg. I sagan nämns klädernas färg bara ett fåtal gånger, men de spelar en viktig roll genom att markera cykler som är av symbolisk betydelse.

Hrafnkel rider två gånger i blåa kläder: när han rider till Einar, efter den har ridit på Freyfaxi, och när han rider efter Eyvind. Blåa kläder bebådar i *Hrafnkels saga* således att någon kommer att dö. Straubhaar (2005) och Pálsson (1971: 25) observerar också att färgen blått som förekommer tillsammans med ridandet ofta står i samband med ett dråp som utförs av den som är klädd i blåa kläder. Ewing (2006: 3–4) som i sin artikel diskuterar färgade kläder i den medeltida, skandinaviska litteraturen och arkeologin, håller å ena sidan med om de blåa klädernas symbolisk funktion i *Hrafnkels saga*. Han framhäver dock att inte alla banemän i sagorna är klädda i blått utan också i andra färger som till exempel rött. Dessutom nämns blåa kläder också i andra kontexter förutom dråp. Även om åsikterna skiljer sig om betydelsen av blåa kläder i den medeltida, isländska litteraturen, så kan det påstås att blåa kläder är symbol för ett dråp som kommer att begås av Hrafnkel i *Hrafnkels saga*. Färgen blått hänvisar ytterligare till Hrafnkels status. Ewing (2006: 2) framhåller att bara män av hög status var klädda i blåa kläder. Således markerar de blåa kläderna inte bara att Hrafnkel kommer att dräpa någon utan de är symbol för hans status. De blåa kläderna uppträder innan han förlorar sin status och makt och innan han återtar dem i sista sujeten där han dräper Eyvind. Denna cykel samspelar med cykeln *morgon*, eftersom de blåa kläderna alltid förekommer på morgonen. De blåa kläderna fungerar som markör som indikerar försvaret av första dimensionen.

Färgade kläder beskrivs också vid två andra tillfällen. Porkel beskrivs vara klädd i en lövgrön kappa och Eyvind och hans följe är klädda i färgade kläder när de rider förbi Hrafnkels gård. Deras färgade kläder kan anses vara varor de har fått under deras vistelse utomlands. Byock (2001: 67) och Tibbs (2012) framhäver att färgat tyg var en vara som brukade importeras och som signalerade stor rikedom. Färgade kläder var dyrare och ovanligare på Island än ofärgade, men vanligare på Skandinavians fastland. Hemkommande islänningar klädde sig i färgade kläder för att visa deras förmögenhet och framgång. (Ewing 2006: 2–4.) De färgade kläderna symboliserar sålunda inte bara materiell förmögenhet utan också att man har varit utomlands, vilket i sin tur är kopplat till ens mandom (se kapitel 2 och 6.5.5 ovan). Således framställs Porkel, Eyvind och hans följe som manliga, förmögna män som har skaffat rikedom och heder utomlands. De står i motsats till Hrafnkel, som också är förmögen, men som inte har fått så mycket heder som Porkel och Eyvind utomlands.

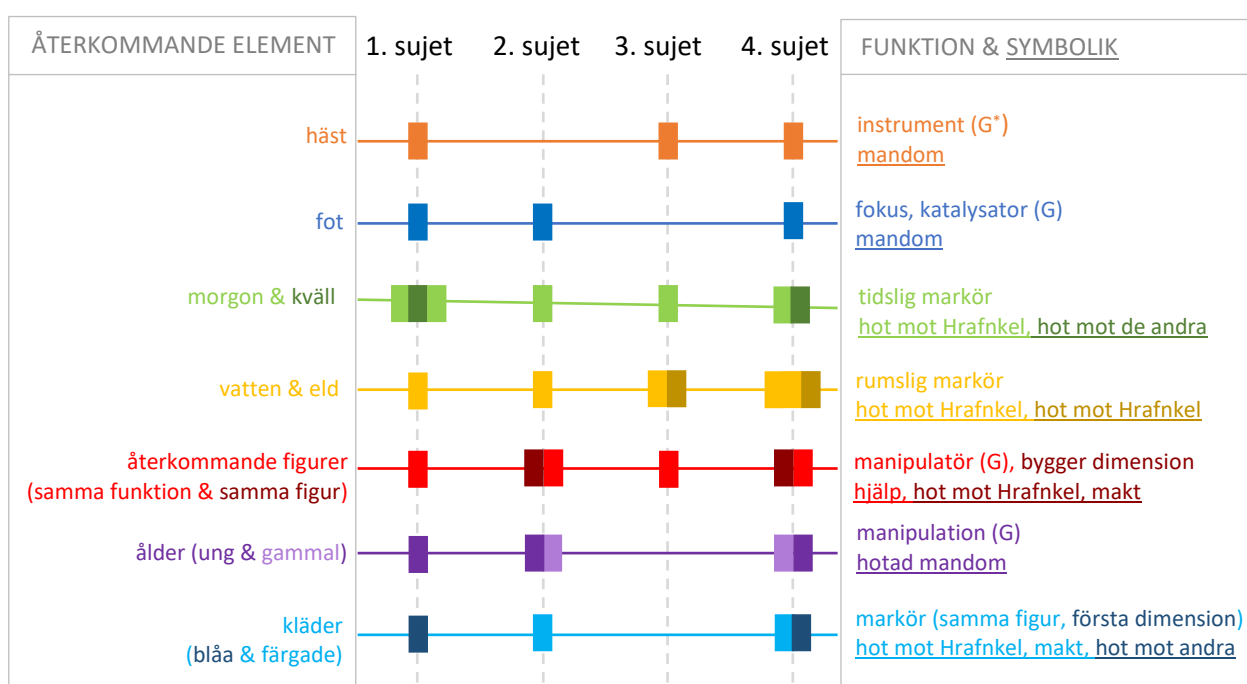
Hrafnkels blåa kläder symboliserar sin status och samtidigt indikerar de att någon kommer att dräpas på morgonen. De blåa kläder har en stark koppling till första dimensionen, eftersom de markerar försvaret av första dimensionen. Däremot skapar de färgade kläderna som återkommande

element en cykel som är relaterad till heder, förmögenhet och mandom. Porkels och Eyvinds färgade kläder är uttryck för förvärvat heder, förmögenhet och mandom.

### 6.5.8 Sammanfattande diskussion av cyklerna

Sagans återkommande element skapar cykler som innehar såväl en symbolisk betydelse som en funktion. Denna cykliska struktur markerar inga händelser och motsvarar på så sätt de sujetlösa texterna. Figur 9 illustrerar *Hrafnkels sagas* cykler och deras funktion. Varje cykel har sin egen "färg", det vill säga symbolisk betydelse och funktion, och skapar således en egen, självständig nivå på den

**Figur 9.** Cyklernas funktion och symbolik i *Hrafnkels saga*.



\*G = direkt koppling till gränsöverskridningen

horisontella axeln. Hästen till exempel förekommer i sujet ett, tre och fyra och fungerar som instrument innan gränsöverskridningen och symboliserar mandomen. Däremot förekommer färgade kläder i sujet två och fyra som symbol för heder, förmögenhet och mandom och de hotar Hrafnkels makt. Varje cykel bidrar med sin funktion och symbolik till handlingen, men det är samspelet mellan dem som skapar ett komplext, semiotiskt system, vilket utgör sujetens sujetlösa text på vilken den sujetaktiga texten bygger. Detta komplexa system syns på den vertikala axeln. Varje sujet kan för sig analyseras genom att kombinera de återkommande elementen som förekommer i sujeten. Det som sticker ut är att alla cykler är representerade i sujet ett och fyra. Detta hänvisar till att de sujeter är mycket laddade och spelar en viktig roll, men också att alla cykler har en koppling till varandra i första

och sista sujeten. Dessutom kommer tredje sujetens särskild ställning bland sujeterna fram i figur 9. Förutom de tre ovannämnda, fundamentala cyklerna är bara hästen ett återkommande element.

Kombinerar man den horisontella och den vertikala axeln, så kommer det fram att vissa cykler uppvisar samma mönster. Cyklerna *morgon & kväll*, *vatten & eld* och *återkommande figurer* förekommer i varje sujet och skapar genom det en ny, kombinerad cykel. De tre cyklerna har således en starkare koppling till varandra än till de andra cykler. Analysen påvisar att gränsöverskridningarna är bara möjliga med hjälp av de återkommande figurerna. Överskridningen av gränserna ligger i hjälparnas intresse och inte i de rörliga figurernas. Einar vill inte rida på Freyfaxi, men denne erbjuder sig till honom som enda häst som är tillgänglig. Sám vill inte heller driva målet mot Hrafnkel, men Þorbjörn ifrågasätter hans mandom, varpå Sám går med på att hjälpa Þorbjörn. Att vinna mot Hrafnkel är bara möjligt med hjälp av Þorgeirs män, men Þorgeir ger sitt samtycke till att hjälpa bara efter att Þorkel har övertygat honom om att en seger mot Hrafnkel skulle betydligt öka Þorgeirs heder. I tredje sujeten är det Sám som ny hövding som gör det möjligt för Þjóstarssönerna att förstöra Hrafnkels maktstruktur och i sista sujeten är det tjänstekvinnan som motiverar Hrafnkel att dräpa Eyvind. Det är hjälparna som manipulerar de rörliga figurerna och leder dem på det viset till att överskrida gränsen. Hjälparna som är återkommande figurer är del av den cykliska tiden som inte registrerar händelser. Ändå är gränsöverskridningar och sålunda handlingen beroende av dem. Detta visar den cykliska tidens funktion som bas för den linjära tiden och framhåller dess relevans för handlingens existens. Också dagtiderna *morgon* och *kväll* förekommer i varje sujet och fungerar som markör. Dagtiderna markerar inte själva gränsöverskridningen, men de sätter en tidsram som indikerar hot mot Hrafnkel eller hans motståndare. Medan dagtiderna markerar en tidsram så markerar vattnet en rumslig ram som markerar introduktionen av en hjälpare. De tre cyklerna som förekommer i varje sujet utgör fundamentet och bestämmer den tidliga och rumsliga ramen i vilken de återkommande figurerna rör sig.

Analysen av cyklerna har visat att de återkommande elementen är basen för gränsöverskridningarna. Cyklerna *morgon & kväll* och *vatten & eld* bildar tillsammans en tidlig och rumslig ram på vilken gränsöverskridningarna byggs. De återkommande elementen i *Hrafnkels saga* fungerar som instrument och markörer som symboliserar *hot*, *heder*, *förmögenhet* och *mandom*. Sagans figurer använder sig av de återkommande elementen för att markera någonting varigenom elementen laddas med betydelse. Varje återkommande element bidrar som symbol till sagans kod, vilken utgörs av helheten av alla symboler i tur och ordning. Sagan kan således ses som en sekvens av symboler. Dessutom bekräftar varje förekomst av en symbol dess betydelse och styrker det kulturella minnet.

## 7 Diskussion

*Hrafnkels saga* handlar om maktförvärv och maktförlust. Sagan hör till de populära islänningasagorna som har forskats om mycket, men sagans rumsliga struktur har inte ännu undersökts ur ett kultursemiotiskt perspektiv.

I denna avhandling har jag med hjälp av Lotmans semiotiska modeller och teorier undersökt hur makten manifesteras och dynamiseras i rummet och hur figurerna placerar sig i den rumsliga strukturen. Med tanke på att Lotman utvecklade sina rumsmodeller på 1900-talet och att de inte ännu har tillämpats på islänningasagor, ville jag också undersöka hur bra de kan tillämpas på en medeltida, isländsk saga.

I *Hrafnkels saga* byggs makten upp genom oppositioner. Hrafnkel har etablerat sig som centrum i alla sub-semiosfärer och har underkastat de andra som befinner sig vid periferin. Han lyckas försvara sin position i centrum när Einar hotar den, men dråpet på Einar medför konsekvenser för Hrafnkel som leder till att han drivs bort från centrumet och förlorar allt. Slutligen lyckas han dock återta sin status som hövding på östra Island och placera sig i centrum genom dråpet på Eyvind.

Förskjutningen av makten i *Hrafnkels saga* utspelar sig i två dimensioner som skapas genom sujeternas topologiska oppositioner, deras semantiska laddning och deras manifestation på den topografiska nivån i landskapet. Hrafnkel etablerar sin makt i dimensionen *uppe-nere* som är relaterad till hans *mandom* och *heder*. Den andra dimensionen etableras som tillägg till den första av Þjóstarssönerna på Alltinget och sträcker sig från *väst* till *öst*. Även denna dimension laddas med *mandom* och *heder*, men också med förmögenhet. Det som följer är förstörelsen av första dimensionen *uppe-nere* genom Þjóstarssönerna och det leder till att deras dimension *väst-öst* är den enda som är kvar. I sista sujeten återuppbyggs den första dimensionen innan dimensionen *väst-öst* förstörs med dråpet på Eyvind. Hrafnkel som placerade sig i dimensionerna *uppe* och i *öster* hotas av dem som befinner sig på andra sidan, det vill säga *nere* och i *väster*. Hotet kommer först nerifrån och sedan västerifrån, men även när hans maktstruktur som baserar sig på första dimensionen förstörs av Västfjordingarna lyckas Hrafnkel återta sin status och förstöra Þjóstarssönernas maktstruktur. Dimensionerna genomgår sålunda en cykel i *Hrafnkels saga*.

Sagans figurer kan delas in i orörliga och rörliga figurer. De orörliga figurerna tillhör ett oppositionellt rum och de kan inte överskrida gränsen till det andra rummet. Däremot är en rörlig figur i stånd att genomföra gränsöverskridningar. Mellan de oppositionella rummen uppstår en spänning som resulterar i en dynamik som motsvarar maktförskjutningen när de rörliga figurerna överskrider gränsen. Det som är speciellt med *Hrafnkels saga* är att de återkommande, orörliga figurerna fyller en viktig funktion i maktförskjutningen. Det är de återkommande figurerna som erbjuder sin hjälp till de



rörliga figurerna som gör det möjligt för de rörliga figurerna att överskrida gränsen. Deras hjälp behövs dock först efter att de har manipulerat de rörliga figurerna. Utan denna manipulation skulle ingen gränsöverskridning ske och ingen handling skulle finnas. Således är det de återkommande figurerna som sätter maktförskjutningen igång. Själva maktförskjutningen, det vill säga gränsöverskridningen, genomförs bara av de rörliga figurerna.

Medan de flesta återkommande figurerna manipulerar andra och därigenom inleder gränsöverskridningar, finns det två figurer som är samma figur: Porkel och Eyvind. De två förkroppsligar makt genom sin heder, förmögenhet och mandom och utgör som konkurrenter till Hrafnkel ett hot mot honom. Porkel och Eyvind innehar en viktig funktion i sagan. Båda inleder uppbyggnaden av en dimension. Porkel bygger upp dimensionen *väst-öst* och Eyvind dimensionen *upp-nere*. Maktens rumsliga struktur skapas således av Hrafnkel, Porkel och Eyvind genom oppositioner som får en semantisk laddning och en topografisk förankring. Av alla figurer är Porkel den som hotar Hrafnkels makt mest. Porkel är ung och har återkommit till Island med mer heder, förmögenhet och mandom än Hrafnkel kan få på Island. Dessutom är det Porkels lättja och manipulativa färdigheter som leder till att Sám och Þorbjörn får hjälp i rättssaken mot Hrafnkel och som skapar dimensionen *väst-öst*. Mellan den mäktiga men lata Porkel i väster och Hrafnkel i öster som har fått sin ställning genom hårt arbete uppstår en stor spänning. Bara genom dråpet på Eyvind, som är samma figur som Porkel, kan Porkel hålla Västfjordingarna borta, återta sin status och öka sin makt.

Maktens rumsliga struktur baserar sig inte bara på sub-semiosfärernas och sujeternas oppositionella rum och deras laddning utan också på återkommande element. Återkommande element som *hästen*, *foten*, *morgon & kväll*, *vatten & eld*, *återkommande figurer*, *åldern* och *kläder* skapar individuella, självständiga cykler som är en del av den rumsliga strukturens fundament som inte registrerar händelser. Cyklerna *morgon & kväll* och *vatten & eld* skapar en tidslig och rumslig ram för gränsöverskridningar och symboliserar *hot mot Hrafnkel* eller *andra*, eftersom hotande figurer placeras innanför de tidsliga och rumsliga ramarna. *Hästen* som återkommande element symboliserar *mandom* och används som instrument som markerar att en gränsöverskridning kommer att genomföras. Andra cykler som är knutna till mandom är *foten* och *åldern*. *Foten* markerar en viss tidpunkt vid vilken mandomen framhävs och som följs av en gränsöverskridning. Denna cykel är således ansvarig för en viss dynamik i handlingen. Såväl *ung* som *hög ålder* symboliserar hotad mandom i sagan och används som instrument för att manipulera figurer. Också *kläder* symboliserar *hot mot Hrafnkel* eller *andra* samt *heder*, *förmögenhet* och *mandom*.

Såsom nämnt tidigare så manipulerar de återkommande figurerna fram gränsöverskridningarna och det gör dem genom att använda sig av symboler som kan anses vara deras instrument. Varje

återkommande element i *Hrafnkels saga* har en symbolisk betydelse som är relaterad till makt. Olika element som *hästen*, *foten* eller *åldern* symboliserar *mandom*, medan *kläder* samt *porkel* och *Eyvind* som samma figur symboliserar *heder*, *förmögenhet* och *mandom* och således *hot mot motståndarens status*. Med vilken betydelse en symbol laddas bestämmer kulturen som använder sig av symbolen, det vill säga den betydelseskapande processen (semiosis) sker innanför semiosfären. Symbolen blir en del av det kulturella minnet genom upprepad användning. Varje gång symbolen förekommer bekräftas, aktiveras och förstärks det kulturella minnet. Således är cyklerna som består av de återkommande elementen såväl skapare som bärare av kultur. Cyklerna i *Hrafnkels saga* porträtterar en kultur som bygger på makt.

Tillämpningen av Lotmans rumsliga modeller på *Hrafnkels saga* tillåter en inblick i hur makt manifesterar sig i rummet, hur den förskjuts och hur figurerna placerar sig i den rumsliga strukturen. I sagan manifesterar sig makten i två dimensioner som genomgår en cykel av förstörelse och återuppbyggnad. Maktförskjutning i sin tur är beroende av de rörliga figurerna som överskrider gränsen som separerar dimensionernas oppositionella rum. Det som dock är intressant och unikt är att gränsöverskridningarna initieras av de återkommande figurerna som manipulerar de rörliga figurerna med hjälp av cyklernas återkommande element. Sålunda manifesterar sig makt också genom textens fundament som består av cyklerna och de återkommande figurerna i rummet.

*Hrafnkels saga* är känd för sin enkla uppbyggnad och handling. Analysen av sagan med hjälp av Lotmans modeller och teorier har dock frilagt inte bara maktens komplexa, rumsliga struktur och dynamik utan också olika cykler. Lotman framhäver i sin teori att de rörliga figurerna är "hjältar" som är de enda som förmår överskrida gränsen. Analysen av *Hrafnkels saga* visar dock att det egentligen är de orörliga, återkommande figurerna som håller i trådarna och är ansvariga för gränsöverskridningarna. Således lämpar sig Lotmans rumsliga teorier bra för att undersöka rumsliga strukturer i en isländsk saga. Det krävs dock en kombination av flera modeller och teorier som kompletterar varandra för att man ska kunna få en tillräckligt heltäckande bild av den semiotiska strukturen. Mångsidigheten som kombinationen av modellerna och teorierna möjliggör betyder dock också att den semiotiska strukturen blir väldigt komplex och abstrakt, vilket i sin tur försvårar analysen.

Hur ser den rumsliga maktstrukturen i de andra islänningasagorna ut? Finns det likadana dimensioner som genomgår en cykel? Hurdana cykler finns det och vad berättar de om den medeltida kulturen på Island? Är manipulation också i andra islänningasagorna den drivande kraften bakom gränsöverskridningarna? Dessa frågor kan fungera som underlag i framtida forskning som kan avslöja drag som är specifika för den isländska kulturen under vikingatiden.

## Litteratur

### Saga

Jóhannesson, Kristinn, Gunnar D. Hansson & Karl G. Johansson (2014). *Islänningasagorna: Samtliga släktsagor och fyrtionio tåtar*. 2. Reykjavík: Saga.

### Övrig litteratur

Andersson, Theodore Murdock (2006). Pondering Justice: *Hoensa-fióris saga*, *Bandamanna saga*, and *Hrafnkels saga*. I: *The Growth of the Medieval Icelandic Sagas (1180–1280)*. London: Cornell University Press. S. 162–182.

Bonner, Maria (2015). Grettir's First Escapades: How To Challenge Your Father And Get Away With It - A Case Study In Historical Dialogue Analysis. I: John Lindow & George Clarke (red.), *Frederic Amory in Memoriam. Old Norse-Icelandic Studies*. Berkeley & Los Angeles: North Pinewood Press. S. 184–212.

Borovsky, Zoe (1999). Never in Public: Women and Performance in Old Norse Literature. *The Journal of American Folklore*, Vol. 112, No. 443, s. 6–39.

Byock, Jesse (1993). "Goði". Uppslagsord i: Phillip Pulsiano, Kirsten Wolf (red.), *Medieval Scandinavia: An Encyclopedia*. New York & London: Garland.

Byock, Jesse (2001). *Viking Age Iceland*. Harmondsworth: Penguin Books Ltd.

Clark, David & Carl Phelpstead (red.) (2007). *Old Norse Made New: Essays on the Post-Medieval Reception of Old Norse Literature and Culture*. Exeter: Short Run Press Limited.

Clover, Carol (1993). Regardless of Sex: Men, Women, and Power in Early Northern Europe. *Speculum*, Vol. 68, No. 2. Chicago: University of Chicago Press on behalf of the Medieval Academy of America. S. 363–387.

Crocker, Christopher (2011). *Les Demoiselles D'Islande: On the Representation of Women in the Sagas of Icelanders*. Akademisk avhandling. The University of Manitoba.

Evans, Gareth Lloyd (2015). *Models of men: The construction and problematization of masculinities in the Islendingasögur*. Akademisk avhandling. University of Oxford.

Ewing, Thor (2006). 'Í litklæðum' – Coloured Clothes in Medieval Scandinavian Literature and Archaeology'. Föredrag vid *The International Saga Conference*, Durham/York, 6–12/8 2006.

Friðriksdóttir Jóhanna Katrín (2015). Gender, Humor, and Power in Old Norse-Icelandic Literature. I: Anna Foka & Jonas Liliequist (red.), *Laughter, Humor, and the (Un)Making of Gender*. Palgrave Macmillan: New York. S. 211–228.

Grønlie, Siân (2006). 'No longer male and female': Redeeming women in the Icelandic conversion narratives. *Medium Aevum*, Vol. 75, No. 2, s. 293–318.

Haugen, Einar (1957). The Semantics of Icelandic Orientation. *Word*, Vol. 13, No. 3, s. 447–459.

Jochens, Jenny (1996a). *Women in Old Norse Society*. Ithaca & London: Cornell University Press.

Jochens, Jenny (1996b). *Old Norse Images of Women*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Johansen, Jan Geir (1995). The Hero of *Hrafnkels saga Freysgoða*. *Scandinavian Studies*, Vol. 67, No. 3, s. 265–286.

Lotman, Jurij (1972). *Die Struktur literarischer Texte*. Översättning från ryska Rolf-Dietrich Keil. München: Fink.

Lotman, Yuri M. (1990). *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture*. Trans. Ann Shukman. Introduction by Umberto Eco. London & New York: I.B. Tauris & Co. Ltd.

Lotman, Juri (2005 [1984]). On the Semiosphere. Trans. Wilma Clark. *Signs Systems Studies*, Vol. 33, No. 1, s. 205–229.

Macrae-Gibson, Osgar Duncan (1976). The Topography of *Hrafnkels Saga*. I: *Saga-Book of the Viking Society*, Vol. 19, No 2–3, s. 239–263.

- Martínez, Matias & Michael Scheffel (2002). *Einführung in die Erzähltheorie*. Tredje upplagan. München: Beck.
- Meulengracht Sørensen, Preben (1983). *The Unmanly Man: Concepts of sexual defamation in early Northern society*. Trans. Joan Turville-Petre. Odense: Odense University Press.
- Miller, William Ian (1990). *Bloodtaking and peacemaking: Feud, law, and society in Saga Iceland*. Chicago & London: University of Chicago Press.
- Miller, William Ian (2017). *Hrafnkel or the Ambiguities: Hard Cases, Hard Choices*. Oxford: Oxford University Press.
- Nöth, Winfried (2015). The Topography of Yuri Lotman's Semiosphere. *International Journal of Cultural Studies*, Vol. 18, No. 1. Brazil: Pontifícia Universidade Católica São Paulo. S. 11–26.
- Pálsson, Hermann (1971). *Hrafnkel's Saga and other Icelandic Stories*. Harmondsworth: Penguin Books Ltd.
- Phelpstead, Carl (2013). Hair Today, Gone Tomorrow: Hair Loss, the Tonsure, and Masculinity in Medieval Iceland. I: *Scandinavian Studies*, Vol. 85, No. 1. Illinois: University of Illinois Press. S. 1–19.
- Sayers, William (2007). Ethics or Pragmatics; Fate or Chance; Heathen, Christian or Godless World? I: *Scandinavian Studies*, Vol. 79, No. 4, S. 385–404.
- Semenenko, Aleksei (2012). *The texture of culture: an introduction to Yuri Lotman's semiotic theory*. New York: Palgrave Macmillan.
- Schäfer, Werner (2016). Die Trollfrau als kultureller Katalysator in der *Illuga saga Gríðarfóstra*. *European Journal of Scandinavian Studies*, Vol. 46, No. 2, s. 205–214.
- Straubhaar, Sandra Ballif (2005). Wrapped in a Blue Mantle: Fashions for Icelandic Slayers? I: Robin Netherton & Gale R. Owen-Crocker (red.), *Medieval Clothing and Textiles 1*. Woodbridge: The Boydell Press.
- Tallberg-Nygård, Manuela (2017). *Semiosfärerna över Helsingfors: Kjell Westös romankvartett i intrakulturell och interkulturell översättning*. Akademisk avhandling. Helsingfors universitet.
- Tibbs, Kristen Marie (2013). *"Semiotics of the Cloth": Reading Medieval Norse Textile Traditions*. Akademisk avhandling. Marshall University.
- Warf, Barney & Santa Arias (2009). *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*. London: Routledge.
- Wolf, Kirsten (2014). Somatic Semiotics: Emotion and the Human Face in the Sagas and þættir of Icelanders. *Traditio*, Vol. 69, s. 125–145.

## Elektroniska källor

- Baetke, Walter (2006). *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur - digital*. Berlin: Akademie Verlag GmbH.  
<https://archive.is/QDZIM> (hämtat 7.3.2010).
- Kristmannson, Gauti (2004). Iceland's "Egg of Life" and the Modern Media. *Meta*, Vol. 49, No. 1, s. 59–66.  
<https://doi.org/10.7202/009020ar> (hämtat 10.4.2019).
- Reaves, William (2008). The Cult of Freyr and Freyja. Academia.edu  
[https://www.academia.edu/9715739/The\\_Cult\\_of\\_Freyr\\_and\\_Freyja](https://www.academia.edu/9715739/The_Cult_of_Freyr_and_Freyja) (hämtat 12.11.2019).

## Bilaga A

### *Hrafnkels saga*

I det här avsnittet sammanfattas de händelser som är viktiga för analysen av *Hrafnkels saga* i denna avhandling. I sammanfattningen ingår mestadels inga detaljer för att undvika att den blir för lång. Namnen på personerna är de som används i den svenska översättningen. Namn på gårdar och ställen som är markerade på kartan (se bilaga B) nämns i parenteser. Sammanfattningen är indelad i fyra delar som korresponderar med sub-semiosfärernas subjekter (se analys). Ett släktträd finns i slutet av sammanfattningen.

#### **1 Dråpet på Einar – kapitel 1 till 6**

Hrafnkel är en mäktig hövding på östra Island som är känd för att han inte betalar bot för någon. Han är vänlig mot sina egna män, men hård mot alla andra och tvingar folk att vara hans tingmän. Hrafnkel älskar guden Frey så mycket att han lät bygga ett gudahov<sup>8</sup> och han gav Frey hälften av hans hingst Freyfaxi.

Einar, son till bonden Þorbjörn, måste lämna sin fars gård och hitta ett arbete, eftersom Þorbjörn inte kan försörja sin stora familj. Einar beger sig till Hrafnkels gård och frågar om han kan arbeta på gården. Hrafnkel har inte ännu hittat en fårvaktare och erbjuder Einar detta jobb. Hrafnkel varnar Einar att han inte får rida på hingsten Freyfaxi, men att han när som helst får rida på stona. Han tillägger att han dräper den som rider på Freyfaxi. Einar är införstådd med det och säger att han inte kommer att behöva rida på Freyfaxi om det finns tolv ston att välja emellan. Han vaktar fåren och allt går bra tills någon dag femtio tackor saknas. Han vill leta efter dem och tycker att det går snabbare att rida än att gå till fots. Han försöker få tag i ett av stona, men alla slipper undan. Den enda hästen som var tam var hingsten Freyfaxi. Einar tänker att Hrafnkel inte kommer att veta att han har ridit på Freyfaxi och rider hela dagen på honom tills han slutligen hittar tackorna på väg hem i en klyfta han tidigare har ridit förbi. När han kommer till fäboden kliver Einar av hästen. Freyfaxi är utmattad och svettig och han springer hem till Hrafnkels gård för att berätta om vad som har hänt. Hrafnkel hör Freyfaxis gnägg framför dörren och blir arg när han ser hur hans "fosterson" har behandlats. Nästa morgon rider Hrafnkel i blåa kläder till fäboden. Han frågar Einar om han har ridit på Freyfaxi. Denne nekar det inte varpå Hrafnkel påminner Einar om konsekvensen. Han kliver av sin häst och dräper Einar. När Þorbjörn får höra om dråpet blir han arg och rider till Aðalból för att fordra förlikning.

---

<sup>8</sup> Ett gudahov är ett slags tempel eller hus där gudarna hedras.

Hrafnkel erkänner att det var en förkastlig gärning, men påminner Þorbjörn om att han aldrig betalar bot för någon han har dräpt. Hrafnkel erbjuder Þorbjörn att försörja hans gård med djur och mat så länge Þorbjörn vill och att han dessutom tar hand om Þorbjörn och hans familj. Þorbjörn vill inte ta emot erbjudandet och rider till sin bror Bjarni (Laugarhús). Þorbjörn berättar att han vill stämma Hrafnkel, men Bjarni vill inte delta i saken, varpå Þorbjörn blir arg och beger sig till Sám's gård (Leikskálar). Sám vill dock inte heller ta sig an saken. Han tycker att Hrafnkels erbjudande är mycket sällsynt och bra och att det dessutom inte är möjligt att vinna mot Hrafnkel utan att de blir förnedrade. Men Þorbjörn pressar Sám och denne tar sig slutligen an saken.

## **2 Stämningen av Hrafnkel – kapitel 7 till 10**

Sám stämmer Hrafnkel, vilken sedan rider österut till Þingvellir medan Sám och hans män tar den snabbare vägen norrut för att färdas till Þingvellir. De anländer före Hrafnkel och ber alla hövdingar om stöd i saken mot Hrafnkel, men ingen av dem vill hjälpa dem eftersom de inte vill sätta sin ära på spel. Sám och Þorbjörn är mycket bedrövade och hopplösa så att de varken kan äta någonting eller sova. En morgon berättar Þorbjörn att han tänker rida hem för att inte få vanära av saken, men Sám påminner honom om hur envis han har varit och att han klagade på alla som inte ville hjälpa honom tidigare. Sám påpekar att han inte kommer att släppa rättssaken och i samma ögonblick kommer fem män gående. Sám och Þorbjörn frågar dem vem de är och en av dem som är klädd i fina kläder presenterar sig som Þorkel Þjóstar från Þorskafjörð i Västfjordarna. Han berättar att han har varit utomlands i sju år och att han kom tillbaka till Island förra sommaren. Han säger att han bor hos sin bror Þorgeir som är hövding i Þorskafjörð och som också är på tinget med sjuttio män. Sám och Þorbjörn ber Þorkel om stöd i stämningen mot Hrafnkel, men Þorkel har gett sitt godord till Þorgeir innan han for utomlands. Þorkel tillägger att de borde be hans bror Þorgeir om hjälp. Han uppmuntrar dem att bege sig till brödernas bod där Þorgeir sover med foten utsträckt utanför sovsäcken, eftersom han har ett stort sår på foten. Þorkel instruerar dem att Þorbjörn borde gå in i boden först och att han ska ramla och ta tag i Þorgeirs sårade fot och rycka till. Sám tycker att detta råd låter konstigt, men Þorkel insisterar på att de gör som han säger om de vill få hjälp och stöd. Därpå beger sig Sám och Þorbjörn till boden. Þorbjörn går in först och ramlar så att han tar tag i Þorgeirs fot, varpå denne vaknar, springer upp och frågar vem som är så oaktsam. Sám och Þorbjörn är så rädda att de inte förmår svara, men i samma ögonblick kommer Þorkel in i boden och försvarar Sám och Þorbjörn. Efter att Þorkel har talat för deras sak erbjuder Þorgeir sin hjälp. På stämningdagen samlar sig Sám och hans män på Lagberget, där han framför sin sak föredömligt och utan ett enda fel. Därefter kommer Þjóstarssönerna och deras män som stöder Sám's sak. När det är dags att försvara sig är Hrafnkel dock

inte där. Några springer iväg för att hämta honom. Hrafnkel blir jättearg och är fast besluten att vinna också detta mål, men när han och hans män kommer fram till Lagberget lyckas de inte komma förbi folket. Hrafnkel trängs bort och eftersom Hrafnkel inte kan försvara sig, vinner Sám och Hrafnkel blir dömd fredlös. Därpå rider Hrafnkel strax hem.

### **3 Fördrivandet av Hrafnkel från Aðalból – kapitel 11 till 13**

För att fredlösheten ska vara giltig måste Hrafnkel få sin beslagsdom inom fjorton dagar efter tinget. Þorkel följer Sám och Þorbjörn hem och de tar samma väg som de tagit på vägen till tinget. De kommer fram till Aðalból en morgon. Eftersom de vill överraska Hrafnkel, lämnar de hästarna på heden som ligger på bergen bakom gården Aðalból (Hrossageilar). Tillsammans med sextio män springer de ner och överraskar Hrafnkel som fortfarande ligger i sin säng. De tar med honom och alla män på gården och hänger upp dem på en stång med hjälp av rep. Medan Þorkel vaktar männen tar sig Sám och Þorgeir an beslagsdomen. Efter det låter Sám Hrafnkel välja mellan att bli dräpt eller att lämna gården med sitt folk. Þorgeir tycker inte om att Sám låter honom behålla livet, eftersom han tror att Sám kommer att få skada av det. Hrafnkel väljer att leva och flyttar österut över Fljótsdalsheiði och öster om Lagarfljót där han bygger gården Hrafnkelsstaðir. Sám ordnar en stor fest för att erbjuda Hrafnkels tingmän att vara deras nya ledare, vilket de godkänner. Þjóstarssönerna vill se på stona och hingsten Freyfaxi, eftersom så mycket har berättats om hingsten. De bedömer att stona är fortfarande till nytta, men att hingsten inte duger till mycket och att han borde skickas tillbaka till hans ägare. Därpå leder de hingsten på en klippa som ligger ovanför en å. Ovanför klippan befinner sig Hrafnkels gudahov. De driver Freyfaxi över kanten (Freyfaxahamarr), plundrar gudabilderna i gudahovet och bränner den sedan. Sám flyttar till Aðalból och låter Þorbjörn bo i Leikskálar. När Hrafnkel får veta att Freyfaxi dödades och att de har bränt gudahovet säger han att det är dumt att tro på gudar. Under tiden har Hrafnkel blivit en ansedd man. Han underkuvar allt land öster om Lagarfljót och allt folk måste lova honom sitt stöd. Hans anseende är nu större än någonsin och han är trevligare mot folk än någonsin förut.

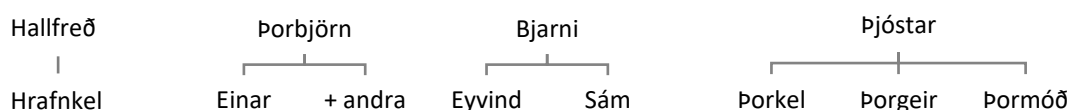
### **4 Hrafnkel återtar sin status – kapitel 14 till 16**

Sám bor på Aðalból i sex år. Alla tycker om honom och han sköter sina uppgifter väl. Sáms bror Eyvind anländer till Island efter att han har varit utomlands som hirdman i den grekiska kungens här i Miklagård i sex år. När Sám får veta att Eyvind är på Island rider han till skeppet och de bestämmer att Sám rider hem och skickar hästar till Eyvind för att bära alla varor till Aðalból. Eyvind och fem av hans

män samt en pojke rider till Skálavað på morgonen när en kvinna som är del av Hrafnkels husfolk tvättar lakan och ser männen. Hon kastar ner lakanen och springer hem för att berätta Hrafnkel om vad hon har sett. Hon säger:

"Det är sant som sägs av hävd, att den som åldras blir feg. Liten blir den heder man tidigt fick om man ger upp i skam och inte vågar hävda sin rätt, och det är underligt med sådana män som förr ansetts djärva. Annorlunda är det med dem som växer upp med sina fäder, och som ni inte tycker är något i jämförelse med er. När de så har vuxit upp reser de från land till land och hålls för storkarlar dit de kommer, så kommer de hit ut och hålls för större än hövdingar. Eyvind Bjarnason red över ån här vid Skálavað med en så praktfull sköld att det strålade om den. Han är en man att hämnas på." (Jóhannesson et al. 2014: 258).

Därpå blir Hrafnkel arg och skickar henne till sina vänner för att hämta beväpnade män. Hrafnkel och arton män rider västerut när Eyvind och hans män kommer fram till myrmarken i Fljótsdalsheiði. Hästarna har svårt att ta sig genom myren, men de hinner ta sig till ett lavastenfält när pojken påpekar att några män följer dem. Eyvind ser att det är Hrafnkel och pojken pressar Eyvind att rida undan, men den tycker att det inte är nödvändigt, varpå de fortsätter västerut till nästa myr som är ännu svårare att ta sig över än första myran de passerade. Eyvind och hans män rider över myren, men Hrafnkel och hans män är snabbare, eftersom de rider utan lasthästar. Eyvind väntar på Hrafnkel. Han binder fötterna på sin häst och tar stenar. Hrafnkel angriper omedelbart och dräper Eyvind. Under angreppet rider pojken till Sám på Aðalból och berättar vad som pågår på myrarna. Sám rider dit och försöker hämna dråpet på Eyvind, men Hrafnkel och sina män har redan kommit för långt fram. Sám begraver Eyvind (Eyvindartorfa) och meddelar sina män att de borde komma tidigt till Sám nästa morgon. Under tiden samlar Hrafnkel sjuttio män med vilka han rider till Sám. Han ger honom samma val som Sám gav honom: att dö eller att leva. Sám vill inte dö, men han måste lämna gården Aðalból tomhänt och han får ingen bot för Eyvind. Sám lämnar och flyttar till Leikskálar med allt sitt folk medan Hrafnkel, som nu har återtagit sitt godord, bosätter sig på Aðalból. På vinter rider Sám till Þjóstarssönerna i Þorskafjörð och ber om skydd och hjälp, men de påminner honom att de avrådde honom att låta Hrafnkel välja mellan död och liv och att han nu måste leva med konsekvenserna. De säger också att de inte kan hjälpa honom, eftersom de bor på västra Island och Sám på östra Island. Bröderna erbjuder Sám att bo hos dem, men Sám vill inte flytta och beskyller dem för att inte ha stött honom tillräckligt. Han beger sig tillbaka till Leikskálar och bor där hela sitt liv.





## Bilaga B

Följande kartor visar ställen som nämns i *Hrafnkels saga*. Den interaktiva kartan finns tillgänglig på <http://sagamap.hi.is/is/> och har skapats av Emily Lethbridge i samband med projektet *Icelandic Saga Map*.

